GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
ISSN : 0988 7997
L'amour dans le JdR
AD&D : La Cité Mouvante
Wargames : TAC AIR
Scénarios : Cthulhu, Marvel, Charges
EXPEDITION PERCEVAL COSMOPOLIS
Borras
M 4749 - 11 - 25,00 F
3794749025000 00110



PREMIER ANNIVERSAIRE

Déjà un an ! A la sortie du numéro 1 j'étais bien en peine d'imaginer ce que cela pouvait faire, de fêter un an d'existence. D'ailleurs, tout au long de l'année...

Mais trêve de sentimentalisme ; plutôt que de s'attendrir sur le passé, penchons-nous sur l'avenir.

GRAAL, comme tout magazine vivant, va évoluer. Nous espérons pouvoir vous proposer plus de pages, plus de couleur, plus, toujours plus. La partie wargame va rester fidèle à elle-même, avec toujours beaucoup de scénarios (spécial scénarios en janvier) et comme vous l'avez réclamé dans vos réponses à notre questionnaire (cf GRAAL 10), des aides de jeu.

Nous allons aussi vous proposer des reportages sur des sujets périphériques comme les gens qui font le jeu, la création d'une figurine, etc.

Côté Jeu de Rôles, en plus des scénarios et des rubriques, vous trouverez plus d'aides de jeu pratiques et toujours plus d'infos.

GRAAL : un magazine dynamique pour des joueurs dynamiques : alors, vous passerez bien une deuxième année avec nous ?

S.O.



N° 11



sommaire



ACTUALITE

WARGAMES

AIDES DE JEU - JDR

SCENARIOS

RUBRIQUES

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N° 11. Mensuel. Novembre 1988.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20

Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint** Francis Pacherie **Maquette :** Olivier Massebeuf **Illustrateurs :** Elysbeth Anderson, Didier Baudry, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Francis Pacherie **Couverture :** Denis Borras **Diorama :** Poly et Stirène **Figurines :** Michel Gauthey **Photos :** Philippe Plantrose **Distribution :** NMPP **Photogravure :** Atalante, EFA, Emulsions 88, Paris **Impression :** MAURY, Malesherbes **Dépôt légal :** octobre 1988 **Commission paritaire :** 69630

Marvel Super-Héros est édité par TSR - Schmidt ; L'Appel de Cthulhu est édité par Chaosium - Jeux Descartes.

Les figurines présentées ce moi-ci dans les échos sont les premières productions de **Dark Horse.**



Echos du 15 novembre au 15 décembre 1988. Veuillez nous faire parvenir vos annonces de manifestations à paraitre dans le prochain numéro avant le 25 novembre.



ECHOS

CLUBS MANIFS

CHATENAY-MALABRY

Les 10 et 11 Décembre 1988, aura lieu la sixième édition du **"Triathlon des Jeux de Simulation"** organisée par le club le Fer de Lance. Contrairement aux années précédentes, l'épreuve se déroulera au Théâtre National du Campagnol à Chatenay. Ce triathlon opposera des équipes venues de toute la France. Elles seront composées de 10 membres :

- Jeu de Rôles : 5 joueurs et un MJ pour l'Appel de Cthulhu.
- Wargames : 1 joueur d'Air Force + 1 joueur pour Les Aigles.
- Jeux de Plateau : 1 joueur SuperGang + 1 joueur de Mai 68.

Le dimanche, un forum sur le thème : "L'apport des jeux de simulation dans le monde éducatif et social" se tiendra avec la participation de personnalités des ministères et des organismes concernés. Gageons que, comme chaque année, il y aura plus de monde que l'année précédente et bien moins que l'année prochaine ! Pour tout renseignement, contactez Catherine LEFEBVRE, 36 rue du Loup-Pendu, 92290 Chatenay-Malabry, Tél : 46-31-04-05.



CLERMONT-FERRAND

Du 18 au 26 Novembre, se tiendra à la Maison des Congrès de Clermont-Ferrand le **Festival International de l'Imaginaire du Fantastique et de la Science-Fiction**. Cette manifestation rassemblera ce qui se fait de mieux dans ces domaines: Cinéma avec des projections de films sélectionnés par nos confrères de la revue "Mad Movies" ("Lady in White" de Frank La Loggia, "Vampire, vous avez dit vampire ?" n° 2 de Tommy Lee Wallace, "Love Potion" de Julian Doyle et plein d'autres), Littérature avec un salon exposition, des rencontres avec vos auteurs préférés, un congrès de la Science-fiction et du Fantastique qui rassemblera des auteurs, des éditeurs, des critiques et des lecteurs.

A cette occasion, il sera décerné le Grand Prix de la Science-Fiction Française. Vous pourrez converser (si vous arrivez à les coincer dans un coin !) avec Michel Demuth, Jacques Goimard, Patrice Duvic, Philippe Curval, Michel Jeury, Dominique Douay, Jean-Claude Mézières, Gérard Klein, etc, pour ne citer que les plus célèbres ; mais il y en aura plein d'autres non moins talentueux.

La Bande Dessinée avec une expo sur le thème "Histoire de la BD Fantastique et SF en France des origines à nos jours". JC Mézières en profitera pour fêter le 20° anniversaire de Valérian. Le Théatre de Figure y sera aussi représenté par une pièce de la compagnie Croq' Lune : "Koyata" où les jeux d'ombre, les marionnettes et les formes animées se conjuguent pour créer une atmosphère à mi-chemin du rêve et du fantastique. Le Jeu de Simulation sera là aussi avec des démonstrations de Jeux d'Histoire, de Jeux de Rôle, **des parties d'initiation aussi.** Du 21 au 26, vous pourrez vous initier à un JdR inédit inspiré d'une trilogie parue chez Fleuve Noir : "Svastika : le Millénaire noir". Vous pourrez questionner des créateurs, des éditeurs et rencontrer les représentants de vos magazines favoris. En vrac, il y aura aussi les Arts Plastiques, avec une exposition - spectacle, le Projet Volcania, voyage au centre du volcan le Puy-de- Dôme où sera aménagé un espace vivant abordant tous les thèmes de volcanologie. Une maquette permettra aux visiteurs d'avoir un avant-goût de cette réalisation.

La ville de Clermont-Ferrand sera aussi à l'heure de l'Imaginaire avec un concours de vitrines sur ce thème. Des animations de quartier seront aussi envisagées avec l'aide de troupes théâtrales de rue. Comme vous le voyez, ce festival s'annonce bien. Espérons qu'il tiendra toutes ses promesses alléchantes !

LORRAINE MIGRATION BARBARE

"An 1222 après JC, les Mongols, guerriers farouches et impitoyables, déferlent sur les comptoirs gênois de la Mer Noire..." Dans cette ambiance, vous pourrez participer au "Raid Mongol" à pied, à cheval ou en chariot qui aura lieu en Lorraine du 27 Décembre 88 au 1° Janvier 89. 1100 francs à pied, 1600 francs à cheval, tout compris, adressez-vous à Noir Solitaire, Route nationale, 55200 Lérouville. Tél : 29-91-34-88.

NANCY

L'Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy (ESSTIN) se propose d'organiser durant les 2, 3 et 4 décembre 1988 une convention de jeux de simulation sous le nom des **"Joutes du Téméraire"**. Le programme est le suivant : le 2 au soir : au cinéma Gaumont, 3 films seront projetés, Excalibur, Blade Runner et Docteur Folamour. Les 3 et 4 dans la journée, vous pourrez participer aux six tournois prévus : Croisades (Rexton), Tank Leader (Oriflam), SuperGang (Ludodélire), la Coupe de France Stormbringer (Oriflam), Maléfices et James Bond (Jeux Descartes). 300 à 400 joueurs sont attendus. Pour s'inscrire, contactez le Cercle des Elèves de l'ESSTIN, Parc Robert-Bentz, 54500 Vandoeuvre. Tél : 83-55-54-44, demandez Stéphane Varin entre 13h30 et 14h.

PARIS

Si vous avez l'occasion de vous promener dans le 18° arrondissement de Paris et que vous





entendez des hurlements, des cris et autres gemissements, ne paniquez pas, le club "Confrérie des Exilés Kaotiques" est né. Ces joyeux joueurs logent au 6 rue Aristide Bruant, 75018 Paris. (Nous déclinons toute responsabilté quant aux dommages que vous y subiriez).

PONTAULT-COMBAULT

Nous avons le plaisir de vous annoncer la naissance d'un nouveau club de JdR : **"La Magie des Dragons"**. "Ce club fonctionne au sein de la MJC de Pontault-Combault tous les samedis soirs à partir de 20h30 et serait susceptible, si le besoin s'en faisait sentir, d'élargir ses horaires." Pour tout renseignement, contactez Daniel GILLES, 14 rue de Bellevue, 77340 Pontault-Combault.

QUIMPER

"Bis repetita placent" : le **Congrés de la Guilde de Bretagne** approche alors on vous le réannonce. Il aura lieu les 3 et 4 Décembre à Quimper. Le programme prévoit des démonstrations et des initiations aux JdR, aux Wargames et aux Jeux d'Histoire avec Figurines, des conférences sur les Grandeurs Nature (avec photos, s'il vous plaît !). Pour tout renseignement, écrivez ou téléphonez à Patrick Hederman, 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes. Tél : 99-31-38-84.

La gamme des fameux badges "sauvez les Gobelins" s'agrandit: cinq modèles sont à présent disponibles, toujours à la même adresse.

TOULOUSE

Toujours prévue, la X' **Convention de Jeux de Rôle de Sup'Aéro**. Elle aura lieu les 19 et 20 Novembre à la Salle de Barcelone, 22 allée de Barcelone, Toulouse. Pour tout contact, Luc Maillet, Maison des Elèves, RI ch.359, 10 av. E. Belin, 31400 Toulouse.

VITROLLES 13

Comme l'année dernière, la Maison pour Tous de Vitrolles avec les clubs "Dungeon Sweet Dungeon", ARIA (grandeur nature) et les "Lanciers de Vitrolles" organisent le **JETDOR** Edition 89. Cette convention se déroulera les 4 et 5 février 89 au lycée Pierre Mendès France. Le programme est le suivant : JdR (AD&D, James Bond, JRTM, Stormbringer, RuneQuest, Paranoia, Star Wars, AdC, Empire Galactique et les Trois Mousquetaire, deux Grandeurs Nature (un le samedi et un le dimanche). Sans oublier les démonstrations et les expositions maintenant traditionnelles pour toute manifestation de ce genre. Les dossiers d'inscription sont à demander à : Maison pour Tous, Centre culturel George Sand, BP 151, 13744 Vitrolles Cedex. Tél : 42-89-80-77 ou 42-89-71-96. Vous avez quand même le temps, les inscriptions ne seront closes que le 31 Janvier 89.



ST OUEN L'AUMONE

Ouvrture d'un nouveau club : **JIT** (Jeux Intellectuellement Transmissibles) mettra tous les samedi et les dimanche ses salles à votre disposition de 15h à 19h pour jouer à AD&D, JRTM et pleins d'autres.

LYON

Vous cherchez un coin où jouer le samedi, de 13h à 22h ? Essayez **Les Maitres d'Armes** au centre social d'Ecully, 31 avenue du docteur Terver, 69130 Ecully.

LYON bis

Naissance d'un nouveau magasin : l'**Epingle du Jeu**, gare routière Perrache, centre d'échange niveau 1. Vous y trouverez tout, mais alors absolument tout sur les jeux que vous aimez.

NOUVEAUTES

ORIFLAM

Après les règles d'HAWKMOON voici l'**écran** du jeu. Nous ne pouvons que nous incliner devant sa beauté. Illustré par Hubert de Lartigue, nous déconseillons aux MJ de le mettre sur la table : leurs joueurs passeront plus de temps à l'admirer qu'à jouer. A noter qu'avec l'écran se trouve un scénario : "Pour qui sonne le glas ?" où les aventuriers devront avec l'aide des résistants de l'Espanya stopper la machine de guerre du Ténébreux Empire.

Pour STORMBRINGER un scénario / campagne est en préparation : **"Le Voleur d'Ames"**.

La version française de **Fury of Dracula** bénéficiera d'une nouvelle couverture moins monstrueuse.

Le JdR **Multimonde** (Science-Fiction 2500 après JC) sortira mi-novembre. Il est fourni avec une disquette pour PC qui vous aidera à créer vos personnages. Le premier supplément se nomme ATLASOLARIS. Cet atlas décrit l'univers du jeu et tout particulièrement la Terre, Mars, Venus, et un groupement d'astéroides.

Pour RUNEQUEST l'extension **"Les Dieux de Glorantha"** s'annonce prochainement. Contrairement aux éditions anglaises, le classement des divinités est fait par panthéons.

Enfin le bimestriel consacré aux produits d'Oriflam se nomme **Tatou**, il paraitra fin novembre. Au sommaire : RQ, Multimonde, Hawkmoon, Stormbringer et Tank Leader, logique !

JEUX DESCARTES

Pour les amateurs le Maléfices n°10 vient de paraître. Le scénario **"Coeur Cruel"** (signé Hervé Fontanières, déjà auteur de Bestiaire, "A la Lisière de la Nuit", " le Manteau d'ombre", "Délivrez-nous du Mal" et "L'énigmatique carnet du capitaine Pop Linn".) vous entrainera à Orthez (Pyrénées Atlantiques), une petite ville calme et tranquille mais pas pour longtemps...

Pour les impatients, voici les futures parutions de cette maison d'édition en ce qui concerne les principaux jeux .

- **James Bond 007** : Dr No (scénario) est déjà sorti. Le Q Manuel pour fin Novembre. En 1989, la traduction des autres scénarios de toute la série. A noter qu'ils seront distribués en librairie.
- **L'Appel de Cthulhu** : Traduction de "Cthulhu Now" sous le titre "Cthulhu 80" en début 89.
- **Star Wars** : Le Guide (Sourcebook) pour la fin de l'année. Star Warriors et des scénarios en 89.
- **Paranoï a** : Deuxième version plus Alpha Complexities et Orcbusters (suppléments).
- **Sinbad** : le JdR des 1001 nuits. 350 pages qui vous ferons devenir un spécialiste de l'orient. Dates de sortie inconnues à l'heure où nous mettons sous presse .
- **Killer** : Sortie prévue fin Novembre. C'est la traduction des règles anglaises rassemblées par Steve Jackson.

- **Ave Tenebrae** : le premier complément pour ce jeu est écrit par Marcela-Froideval et s'appelle "Fief et Empires", prévu pour le Salon du Jouet fin Janvier 89.
Au moment où je finis ces lignes un coursier trempé m'amène **Warhammer le JdR**. Il s'agit d'un pavé monstrueux de plus de 360 pages dont la présentation à première vue ressemble fortement à l'original : superbe. Très bientôt un banc d'essai détaillé dans GRAAL.
Autre nouveauté : les **monstres de Cthulhu**, un recueil luxueux de 60 pages qui présente les plus importantes créatures du mythe à travers d'angoissantes illustrations couleurs pleine page et un texte explicitant l'habitat, les us et coutumes... Un must absolu pour tous les amateurs de Lovecraft.

HEXAGONAL

Dans la série des jeux Renegade Legion, un supplément **"Circus imperium"** qui permettra aux amateurs de faire des courses de chars anti- gravité tirés par des monstres mutants dans les arènes du futur. Le plateau de jeu mesure 1,80 m de long et se compose d'une grande maquette en carton à monter soit même. Le tout représente un petit chef d'oeuvre ludique. Nous vous parlerons prochainement de la gamme des produits "Renegade Legion". Pour JRTM, le prochain module en français sera : **Lorien** et ravira les amoureux de la société elfique. Pour BATTLETECH : traduction du jeu de rôles associé à ce jeu, **Mechwarriors** ; sortie prévue pour noël.

SCHMIDT

Après MARVEL SUPER HEROS, voici deux jeux de plateau pour agrémenter les longues soirées d'hiver. **Business** qui est une simulation du fonctionnement d'une entreprise du type Monopoly et **"Les ripoux"** dont le but est de devenir le plus riche (par tous les moyens) sans se faire péchau par les keufs des keufs. Très inspiré du film de Claude Zidi. Bonnes parties ! Prévus pour fin Octobre.

AVALON HILL

Merchant of Venus est un jeu de SF comme son nom l'indique où vous jouez, vous vous en doutiez, des marchands. Le jeu semble amusant.
Enemy in sight est un petit wargame ultra-simple qui simule les combats navals au 18° siècle. Nelson, nous voilà.

GAMES WORKSHOP

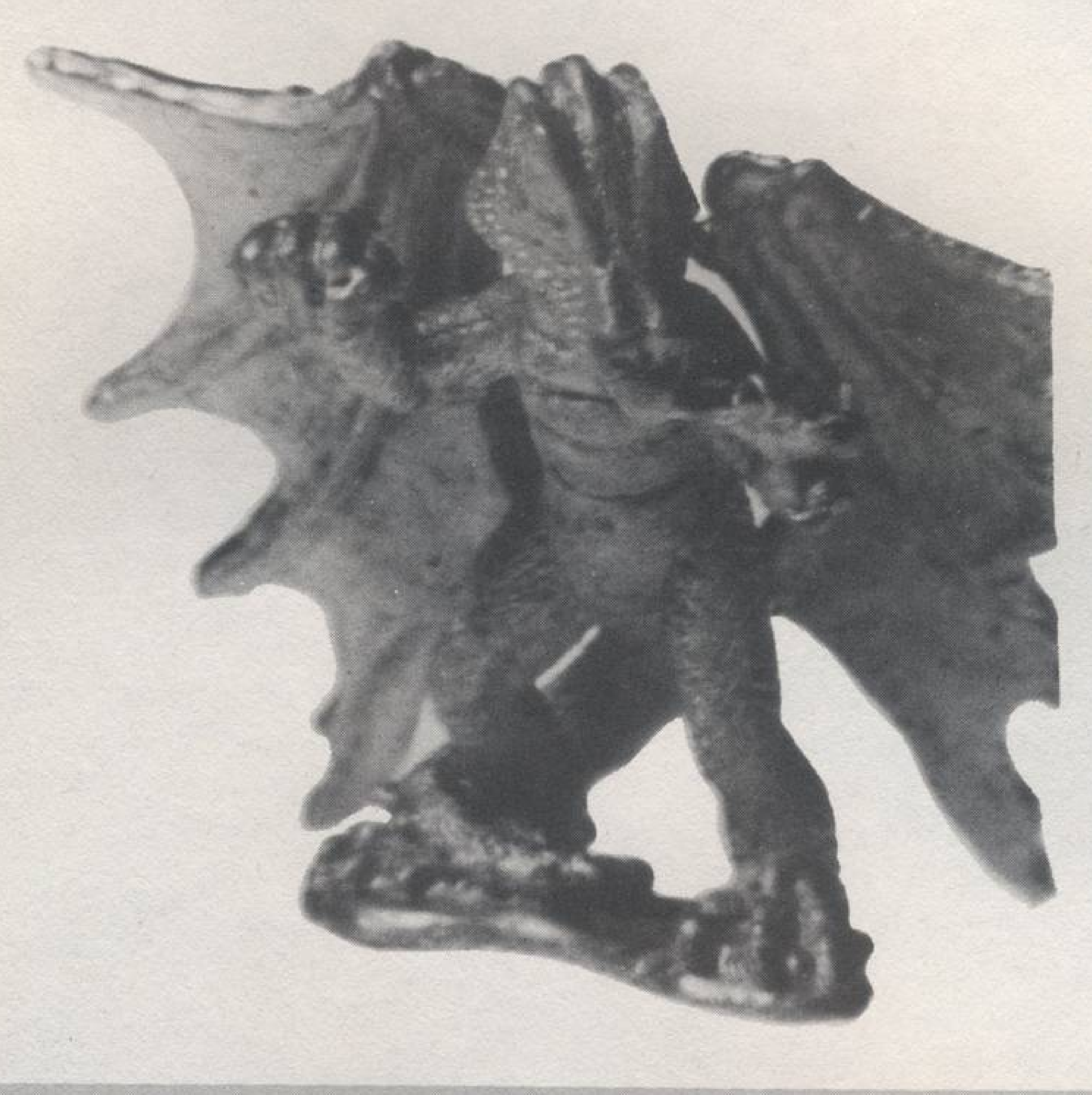
Pour tous les Warhammer confondus, voici **Realms of Chaos**, tout ce que vous, etc, sur le...? chaos bien sûr !
Dark Future : un jeu de combat routier.

DIVERS

FOLIO JUNIOR

La série des livres dont vous êtes le héros s'enrichit de quatre nouveaux titres :
-1- Calthness l'Elementaliste
-2- Keldrilh le Ménestrel
-3- Péreim le Chevalier
-4- Kandjar le Magicien
Ces ouvrages composent la série **Défis et Sortilèges**. Leur particularité ? Ils se déroulent tous dans le même univers, les personnages peuvent se rendre aux mêmes endroits ; en fait on peut y jouer à plusieurs, comme à un vrai jeu de rôle ! Chaque joueur prend le livre d'un personnage et l'aventure commune peut commencer.
Il s'agit là d'une tentative intéressante d'apporter un souffle nouveau aux livres dont vous êtes le héros. A noter que Bruno Giraudon, collaborateur de GRAAL a rédigé l'un des tomes.





ZINES

VOPALIEC

Le VOPALIEC nouveau est arrivé ! N° 100 pour les amateurs de jeux par correspondance. Tout nouvel abonné a droit à une partie gratuite dans le zine. Qu'on se le dise ! Vopaliec SF : 100 frs par an (10 n°) : Patrice Verry, 26 Square des Anciennes Provinces, 49000 Angers. Tél : 41-47-34-59.

TRIUMVIRAT

Le bimestriel des jeux d'alliance. Son n° 36 est très sexe avec une variante de diplo appelée sexomatie et un article où il est insinué que les joueurs de diplo sont des homosexuels refoulés. Pour plus de précisions : Dominique Le Bris, 2 rue saint exupéry, 29000 Quimper.

GUILDE DE BRETAGNE

Le BULLETIN DE LA GUILDE n° 11 vient de paraître. Avec de nombreux compte-rendus des manifs de cet été, comment fabriquer un costume mongol (pour le Raid Mongol en Lorraine fin Décembre !), un scénario AD&D (niveau 6-8).

3° CHAMPIONNAT DU MONDE DE JEU D'HISTOIRE

Tous les passionnés de jeu d'histoire s'étaient donnés rendez-vous à Derby (Angleterre) les 8 et 9 octobre derniers pour la 3ème édition de leur championnat du Monde. 365 concurrents venus de 16 pays différents s'affrontèrent dans les six catégories proposées : antique 15mm et 25mm, renaissance, napoléonien, contemporain et fantastique (Warhammer). Quasiment toutes les marques de figurines d'outre-manche étaient représentées, ainsi que de nombreuses librairies historiques, clubs de jeux d'histoire ou les légendaires livrets OSPREY. Aussi, plus que pour la compétition, c'est pour les rencontrer que plusieurs milliers de visiteurs avaient fait le déplacement depuis l'Europe entière.
Il est surprenant de voir l'importance qu'à pris ce type de jeu en si peu d'année. Qu'un tel nombre de visiteurs ait fait le voyage jusqu'à Derby, pourtant situé au coeur de l'Angleterre est la preuve de sa vitalité. De nombreux français et belges étaient présents. Il y a fort à parier que le nombre de joueurs en France devrait bientôt s'accroître de manière considérable si une politique d'ouverture et de sensibilisation du public était menée de façon systématique par les instances fédérales et associatives.
Quoiqu'il en soit j'invite tous ceux qui le pourront à se rendre au prochain Championnat du Monde qui se déroulera les 7 et 8 octobre 1989 à Derby.
Rsgts : Championship Organiser, c/o Wade Avenue, Littleover, Derby, England.

D.J.



POITIERS : 24h DU JEU

Pour la deuxième année consécutive, les hordes de hobbits d'Hexagonal 86 et de CAP Sud ont lâchement profité des "5èmes Rencontres Européennes du Jouet de Pointe" de Poitiers pour drainer une foule criarde et bariolée vers les "24h du Jeu". Dès le Samedi, les initiations ont pû commencer en présence de Gérard Delfanti (Ludodélire Diffusion), Valérie Lahanque (Jeux Descartes), et le duo Quentin Lequeux / Christophe Pineau (auteurs de l'Arc et la Griffe). Les visiteurs ont donc découvert un monde qu'ils ignoraient et les vieux routards ont laissé leurs habitudes de côté pour s'initier à de nouveaux jeux (gros succés pour le dernier de Ludodélire : Full Metal Planète (voir l'essai dans GRAAL n° 10) ; les inscriptions pour le tournoi ayant largement débordées les organisateurs. Samedi soir, après que chacun se soit empli la panse grâce au traiteur chinois réquisitionné pour l'occasion (*nems, chop suey, riz cantonnais, etc...*), les tournois ont pu commencer. Des tournois tout à fait novateurs en vérité, une trame unique ayant été adaptée à chaque jeu par des spécialistes pour former un squelette de scénario qu'il appartennait aux MJ d'étoffer. La nuit ayant été chaude avec plus de 100 joueurs, tout s'est hélas terminé Dimanche soir par une remise des prix fastueuse grâce à la générosité des sponsors : Casus Belli, Jeux Descartes, Ludodélire, Socomer Editions, Patoche Jouets de Poitiers et d'autres (qu'ils me pardonnent de ne pouvoir les citer tous !).

Le Palmarès des 24 HEURES DU JEU

Tournoi "Les Aigles"	Olivier Hardy de Poitiers
Tournoi "Full Metal Planète"	M. Vasquez de Bordeaux
Tournoi "SuperGang"	Gus le Jobard de Poitiers
Concours de Figurines	M. Marsteau de Poitiers
Tournoi Jeux de Rôle	
Meilleur Joueur	Finn de Bordeaux
Meilleur Maître	Frédéric Tournadre de Poitiers

Nos félicitations à tous les participants.
A l'année prochaine !

B.L.



WEEK-END AMIRAUTE

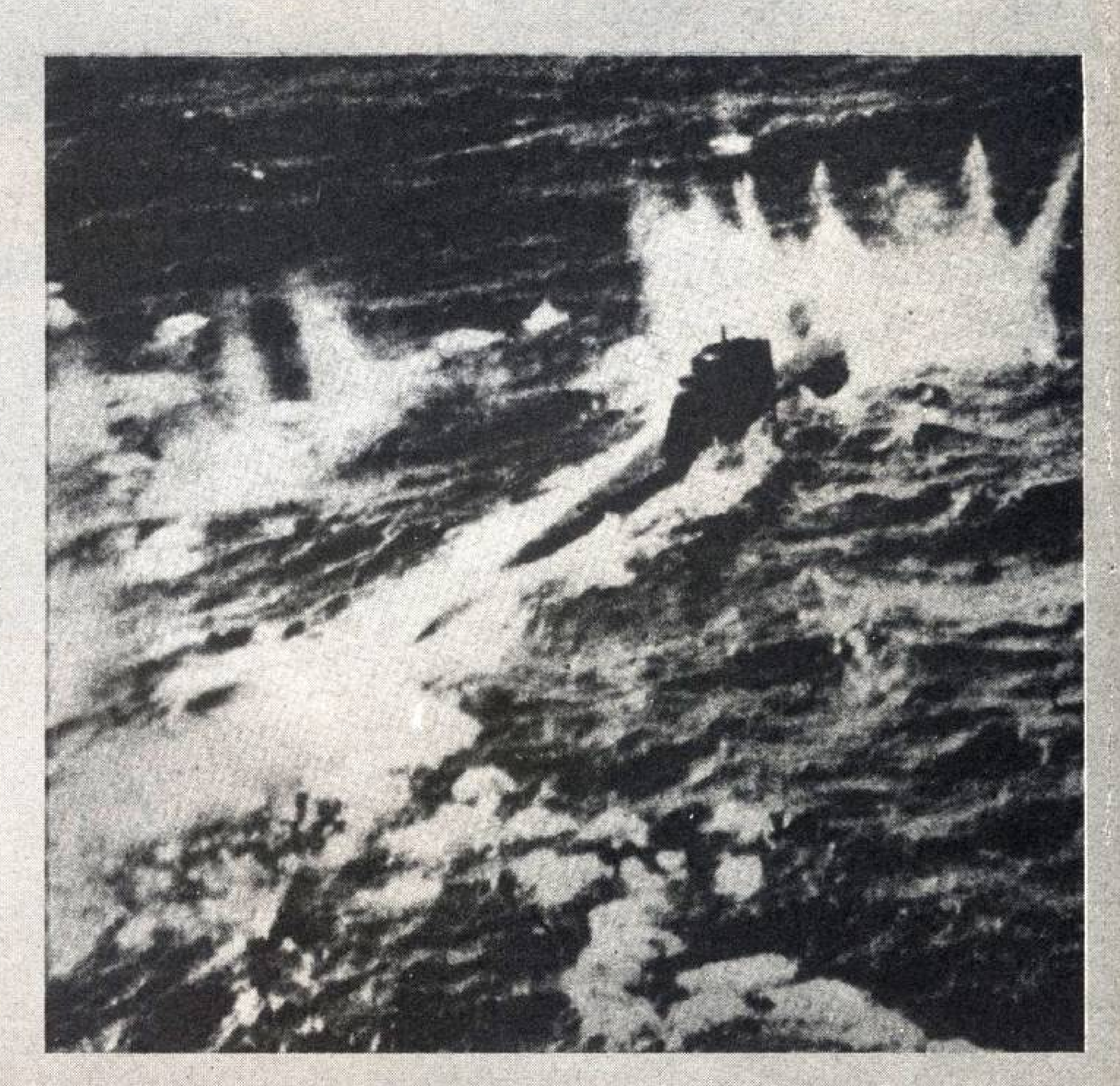
Comme annoncé dans vos GRAAL n° 8 et 9, se sont tenues des passes d'armes sur le beau jeu de bateaux : amirauté, le 8 et 9 octobre à Courbevoie.
Le thème, cela se passe en 1942, met aux prises l'escadre anglaise et son alliée (?) les FNFL (gaullistes) qui veulent s'emparer de Madagascar avec la "Force Z" vichyste venue soutenir les vichystes insulaires (qui n'ont à leur disposition que deux avisos et quatre sous-marins), tout de même un peu gonflés par rapport à la réalité.
Les escadres anglaises et "Force Z" ont du matériel (CU, PA...) mais possèdent un talon d'achille dans les lents et vulnérables cargos qu'elles emmènent chacune dans leur sillage. Les deux autres parties ont de faibles moyens ce qui permet à la diplomatie de prendre le pas sur les armes.
La nouveauté était la gestion pour les 24 joueurs présents (2 joueurs dans chacun des 4 camps - 3 parties simultanées) par ordinateur de toutes leurs forces, codages des messages échangés, résolution des combats (un peu brutale !) qui amène un gain de temps précieux quand on connaît le nombre impressionnant de données qui entrent en jeu.

Un enseignement pour les tacticiens : les torpilles furent les reines de la journée dans une partie (sous-marin, Swordfish) et coulèrent 2 cargos (3000 hommes à la mer !), un porte-avion et endommagèrent (beaucoup) deux Cuirassés.

Un enseignement pour les stratèges : la "force Z" sans couvertue aérienne : dur, dur...

Trois pierres d'achoppement tout de même : une table de combat terrestre (il y a en) ridicule même dans le sens voulu par l'auteur (simplicité), pas de règles réalistes pour traiter les débarquements, les arbitres enfin ont un peu flanchés parfois aux moments cruciaux des combats (chacun y allait de son interprétation).
"Le journal du Stratège" consacrera un numéro spécial à cette rencontre.
Ce week-end aura surtout mis, grâce à l'association Balanoi, en lumière les quelques faiblesses et l'incroyable richesse du jeu "Amirauté" dont le créateur, Paul Bois, était présent.

J.C.





essai:

MARVEL SUPER HEROS

LE JEU DONT VOUS ETES LE SUPER-HEROS

Lanterne rouge dans la course aux traductions (si l'on exclut les jeux à thème post-cataclysmique), les jeux dits "de super-héros" semblaient être boudés par les éditeurs francophones. Frantz Schmidt répare enfin cet oubli en nous proposant Marvel Super-Héros, le JdRtm[1].



SUPER BOITE

Première bonne surprise, la boîte s'est agrandie. Vous pourrez enfin y mettre vos photocopies de personnages sans qu'elles soient cornées ou froissées (en contre-partie, elle rentre à peine dans un sac de l'Oeuf Cube). A l'intérieur, on trouve plein de belles choses.

- Le Livre des Combats (16pp) qui explique heu... ça va me revenir.
- Le Livre des Règles (48pp) qui méritait plus son appellation originelle de Livre de Campagne. Il sert à répondre à quelques-unes des 101 questions que vous vous êtes posées en lisant le Livre des Combats.
- Le Jour d'Octopus (16pp), une aventure qui vous amènera à vaincre un mystérieux super-vilain aux multiples membres (si vous y survivez).
- Huit fiches cartonnées de super héros populaires à découper (les fiches): les Quatre Fantastiques, l'Araignée, Serval, Captain America et Captain Marvel (symbole des minorités, i.e. seule super-héroine noire connue).
- Un grand plan en couleur (54x82cm) représentant au recto quelques rues de Manhattan et au verso les plans de certains immeubles des dites rues.
- 25 pions prédécoupés. La plupart montrent sur une face un super-héros ou vilain et sur l'autre son alter ego.
- Deux dé 10 de bonne qualité.

10 ANS ET PLUS

Mais revenons tout d'abord un instant au début des années 80. TSR™, la firme bien connue, consciente de l'impact qu'ont les jeux de super-héros sur le public américain décide de sortir le sien. Mais qu'est-ce qui le distinguera des produits à la réputation établie tels que *Villains & Vigilantes*, *Champions* ou même *Superworld* ? Facile ! TSR™ s'offre les droits de l'Univers Marvel, source d'inspiration non-officielle des jeux sus-cités. De plus le système des règles est simplifié à l'extrême, de telle sorte, comme le prône la boîte, que les gamins de dix ans (dévoreurs de comics) puissent casser du super-vilain sans se casser la tête. Et ça marche !

Les règles nous sont présentées par des super-héros (en particulier l'Araignée) sur un style didactique bon enfant, presque conversationnel. Elles sont égrenées de remarques personnelles du narrateur qui, quoiqu'agréables à la première lecture, finissent par énerver quand on recherche un renseignement précis. Tout est fait pour mettre le débutant à l'aise. On ne compte plus le nombre de remarques du type "si cette règle ne vous plait pas ou vous semble trop compliquée, ignorez-là".

Comme tous les héros incarnés par les joueurs sont censés être bien connus, leurs pouvoirs (ce qui prend 80% des règles des autres JdR de ce type) ne sont décrits que très succintement et uniquement sur la fiche de personnage qui leur est propre. Parfois, la simplification à outrance est risible :

Combat dans une foule : "Toute arme à feu ou de lancer qui manque sa cible touche automatiquement un passant innocent. (...) Trois rounds après le début d'un combat dans la foule, celle- ci se disperse automatiquement."

Passons.



SUPER-LATIFS

Incroyable ! Monstrueux ! Remarquable ! Inhumain ! Voilà quelques unes des valeurs que peuvent prendre les caractéristiques principales de vos héros. Elles sont au nombre de sept : quatre physiques (corps à corps, Agilité, Force et Endurance) et trois mentales (Raisonnement, Intuition et Psyché). Au lieu d'utiliser le système éprouvé des valeurs numériques, MSH associe à chaque caractéristique un niveau auquel correspond un qualificatif. Mais lequel est le plus élevé ? Médiocre ou Faible ? Incroyable ou Fantastique ? Fort heureusement, une fois que vous aurez appris par coeur les correspondances qualificatifs / valeurs (ex : Normal = 6, Incroyable = 40), cela ne vous posera plus de problème. Pour vous y pousser, tout dans les règles est quantifié à l'aide de ces qualificatifs (niveau technologique, résistance des matériaux, etc) alors que souvent, ce sont les valeurs qui sont utiles (surtout dans les combats). D'un autre côté, cela permet d'entendre des phrases du type :

"Le robot d'une taille Monstrueuse vole vers vous à une vitesse Remarquable. Il semble être fait d'un alliage Incroyable et posséder de Médiocres qualités de diplomate. Il vous envoie soudainement de Fantastiques rayons cinétiques en imitant d'une manière Supérieure Gene Kelly dans "Singing in the rain".

Toute l'atmosphère des comics, non ? Des caractéristiques primaires et de l'histoire du héros on déduit ensuite quatre caractéristiques secondaires variables : la Vitalité (ou "points de vie"), le Karma (dont nous reparlerons), la Popularité et les Ressources. Une brève explication des pouvoirs et des talents du personnages viennent compléter sa fiche.

VITE FAIT, BIEN FAIT

Profitant de l'expérience des jeux à table unique, MSH nous en offre une colorée tout à fait jolie. A chaque "niveau" de caractéristique correspond une colonne divisée en quatre couleurs. Lorsqu'un héros tente une action hors du commun, il lance un jet de FAIT (Formidable Action Imputable aux Talents ou Caractéristiques, sic). Il consulte la colonne impliquée et lance un dé de pourcentage. Le résultat indique selon la couleur atteinte la qualité de réussite (de l'échec à la perfection). Prenons un exemple :

La Chose donne un coup de poing à Fatalis qui, montrant son mépris, n'esquive pas. On consulte la colonne Incroyable car c'est la valeur du "corps à corps" du beau Ben :

01-30 : (Blanc) Manqué ; 31-60 : (Vert) Pan dans les dents ! 61-90 : (jaune) Fatalis va voler dans le décor ; 91-00 (Rouge). Et en plus il est sonné...

En cas de modificateurs dûs à la situation, on se décale vers la gauche (plus dur) ou vers la droite (plus facile) de la colonne initiale pour trouver la couleur résultante définitive. Ce système a le mérite d'être malgré sa simplicité d'une bonne efficacité. En effet, au bas de la "Table Universelle" sont résumées les conséquences des degrés de réussite suivant le FAIT accompli. Par exemple, une réussite rouge sur un jet de Force tenté pour se libérer d'une étreinte signifie que la prise peut être renversée. Tout cela contribue efficacement à conserver tout leur dynamisme aux combats.

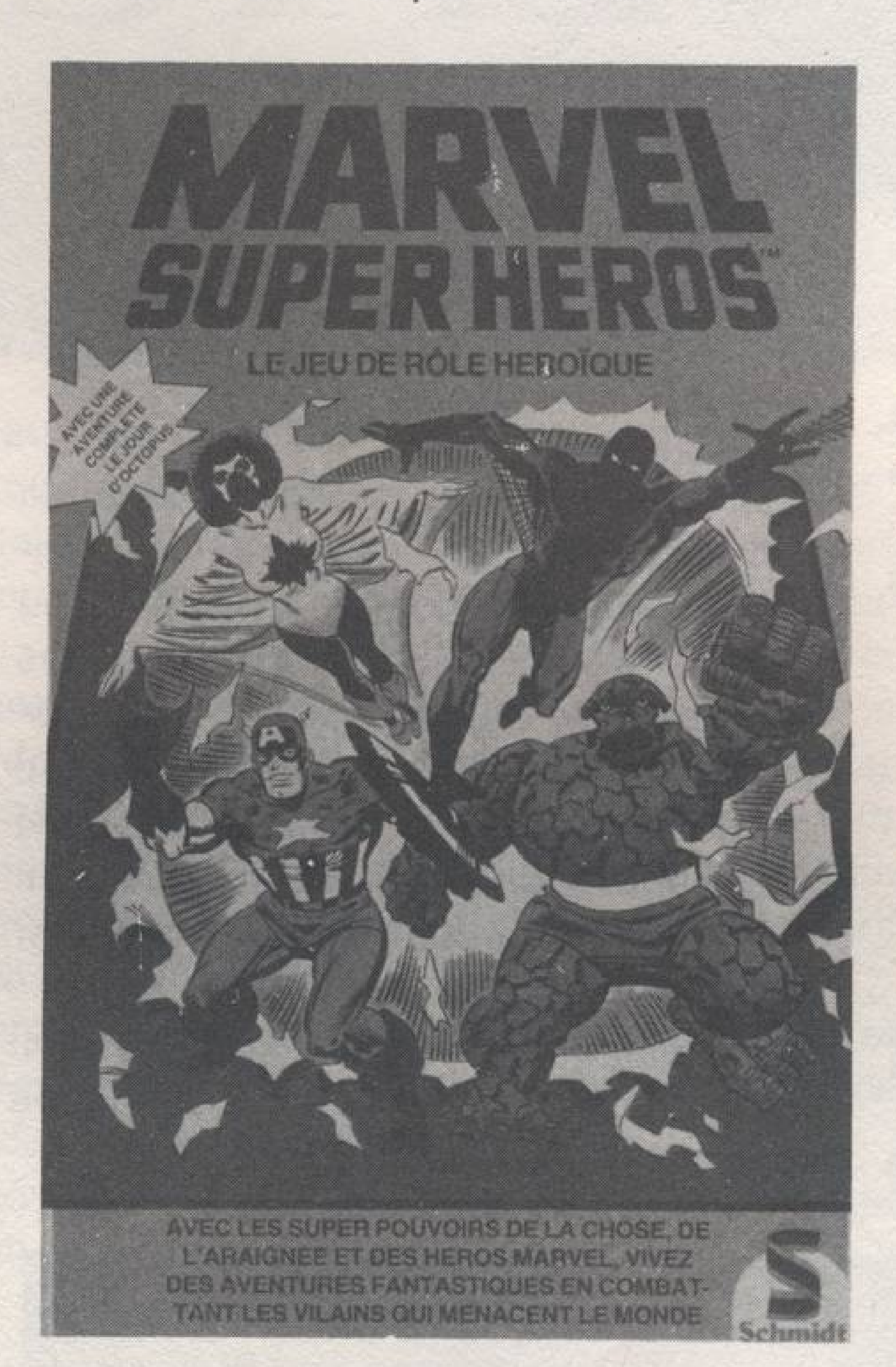
BANGS, BOOMS ET KA-POWS !

Car c'est bien là l'essentiel. On ne fait pas une partie de MSH pour résoudre finement une délicate enquête ou approfondir les relations humaines (ou mutantes) au sein du groupe. On joue pour "blaster" du super-vilain.

Comme dans les autres domaines, le quantitatif est éliminé au profit du qualitatif. Les personnages se déplacent sur le plan en passant d'une zone délimitée par des pointillés à une autre, la forme et la taille des zones ne semblant régies que par des notions d'esthétique. Un round de combat représente la "durée" d'une case de BD (entre 5 et 15 secondes sauf s'il est écrit en haut à gauche "un an plus tard..."). Chaque round commence par les déclarations d'intentions des joueurs, suivies du tirage de l'initiative. On a le choix entre une dizaine d'actions prévues par les règles (de "Esquiver" à "Charger"), pouvoirs compris, mais ceci suffit amplement à représenter la plupart des situations possibles.

Cependant, un gros oubli (me semble-t-il) a été commis. Il s'agit de traduire en terme de jeu l'énergie du désespoir qui anime les super-héros en mauvaise posture. Aussi vous proposé-je d'adopter de suite la règle suivante :

Adrenaline : une fois par combat, après au moins cinq rounds un héros peut, en se concentrant pendant un round au préalable, décaler d'une colonne vers la droite son prochain jet de FAIT. Le maximum atteignable de cette manière est *Inhumain*. Cette manoeuvre coûte 15 points de vitalité.



Lorsqu'il tente un FAIT, un personnage peut, si la réussite est d'une importance capitale, annoncer qu'il investit des points de Karma. La déclaration doit se faire avant le jet de dés. Le joueur annonce la couleur qu'il désire atteindre. Si son jet est insuffisant, l'action réussit tout de même mais il perd autant de points de Karma qu'il lui manquait de pourcentages pour obtenir le résultat escompté. Si le jet est supérieur au minimum requis pour la réussite, 10 points sont tout de même dépensés (on n'invoque pas les Parques inpunément).

ex : si Ben voulait tout à l'heure réussir un FAIT jaune et avait fait 23 aux dés, il aurait dépensé 38 points de Karma.

Ces points de Karma peuvent être assimilés à des points d'expérience. Le super-héros en gagne en capturant des super-vilains et en agissant conformément à son image (i.e. celle du héros du comics). Il en perd lorsqu'il se fait battre ou transgresse cette image. De plus, point intéressant, tous les points de Karma sont perdus si le super-héros tue quelqu'un (car c'est très vilain).

RE-BANG, RE-BOOM ET RE-KA-POW



La prépondérance des combats dans le scénario dont la linéarité n'a rien à envier aux comics des années 60 montre bien l'objectif de ce troisième livret. Il s'agit là de se défouler en déchargeant ses super-pouvoirs sur tout ce qui bouge. Il est à déplorer que très rares sont les scénarios publiés par TSR™ qui font exception à cette règle. Mais n'est-ce pas ce que les joueurs recherchent ? Je ne saurais donc que vous engager à écrire vos propres scénarios avec les vilains que vous préférez. Par contre, je vous conseille de vous procurer l'Ecran du MJ qui est accompagné d'un petit guide de New-York (La ville des super-héros) qui vous apprendra des quantités de choses.

SPIDERMAN VS L'ARAIGNEE

Un petit mot pour saluer le travail du traducteur qui manifestement lit des comics. A part quelques bévues, tel le niveau GOOD (10) qui est tantôt BON et tantôt SUPERIEUR, ou traductions hasardeuses (le planeur de Pogo ?!, Unearthly traduit par Inhumain au lieu de Surnaturel d'où "une paroi d'une résistance inhumaine"!), les lecteurs des publications LUG retrouveront bien les noms auxquels ils sont habitués.

EN BREF

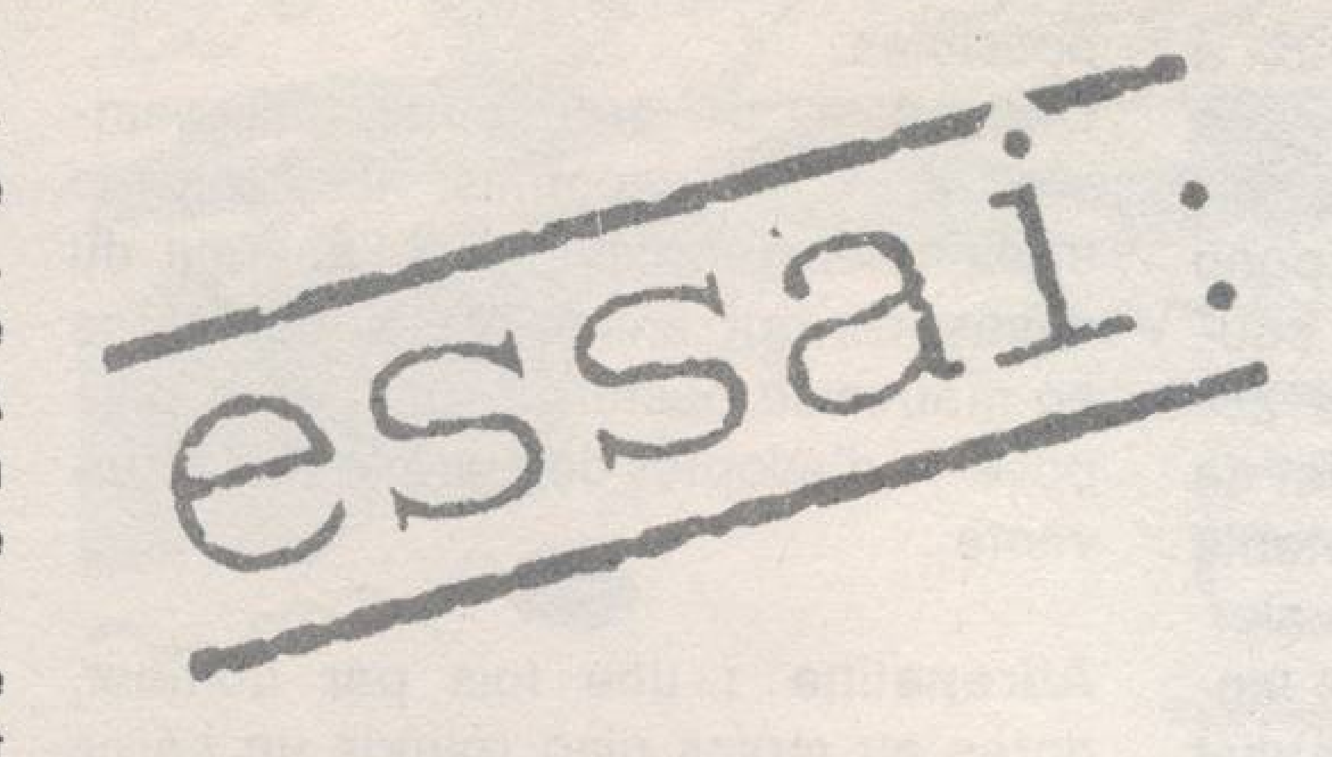
- Si vous ne vous encombrez pas de réalisme ;
- Si vous connaissez vos héros favoris sur le bout des doigts ;
- Si vous voulez que ça chauffe !

Marvel Super Héros vous fera économiser le prix de collants colorés et de séjours à l'hôpital !

Super Bura

1 : Petit jeu : grâce à la paranoia de TSR™, tous les noms de super-héros de Marvel sont des marques déposées. Amusez-vous à compter le nombre de tm (Trade Mark) qui émaillent les règles. Celui qui en trouvera le nombre exact gagnera une Bonne Migraine™.





TAC AIR



PAS DE PITIE POUR LES BLINDES

DE QUOI S'AGIT-IL ?

TAC AIR simule un affrontement moderne entre les forces des vilains agresseurs (le Pacte de Varsovie) et de sympathiques germano-américains. L'action se situe dans la zone assignée au 7ème corps américain en RFA (frontière sud de la RDA ; les bons en géographie reconnaîtront Bayreuth, le Main et toutes sortes de villes germaines). L'echelle est de 1 mile nautique (afin que les marins s'y retrouvent sans doute) par hexagone ce qui donne une surface d'environ 100x70 km de terrain représentée. La carte est très attrayante, cependant on a du mal à distinguer le nieau 0 (couleur kaki) du niveau 1 (marron clair) quand on manque d'habitude et / ou d'éclairage. Les pions (au nombre de 500) représentent des bataillons pour les unités terrestres et des groupes de deux à quatre avions pour les unités aériennes. Ces pions sont impeccables et de plus facilement reconnaissables car chaque formation possède un symbole géométrique en couleur (ainsi la 2ème division américaine se reconnaît à son carré rouge). Les divers types d'unités présents dans le jeu sont :

- blindés
- Infanterie motorisée
- Hélicoptères
- Artillerie classique et antiaérienne
- Unités de soutien (génie, ravitaillement, QG, communication, parachutistes)
- Aviation de chasse et de support au sol.

Comme on le voit, l'échantillonnage est assez varié.

Enfin, les aides de jeu sont tout à fait satisfaisantes. Il y a, outre les habituelles tables de combat et d'effets du terrain, une fiche où sont fournis des exemples de mouvements, tir de toutes sortes, combats compliqués et tutti quanti. Treize scénarios (l'auteur n'est pas superstitieux) allant du petit au très gros permettent de se familiariser avec le système de jeu.

Bref, rien à redire quant au matériel si ce n'est la sempiternelle absence de boîte de rangement.



COMMENT JOUE-T-ON ?

Signalons tout d'abord que les règles se décomposent en règles de base (seulement 4 pages à lire, voilà une tâche accessible), règles avancées (5 pages de plus, on reste dans le domaine du raisonnable) et règles optionnelles (5 pages supplémentaires pour les durs à cuire) et que l'auteur a même pensé aux malheureux joueurs sans partenaires puisqu'un paragraphe donne des indications pour jouer en solo (TAC AIR se prête d'ailleurs assez bien à ce type de discipline).

Le système de jeu se décompose en deux phases principales :

- La phase terrestre : les joueurs effectuent alternativement les déplacements et les combats de leurs unités terrestres (les hélicoptères étant inclus dans cette catégorie).
- La phase aérienne : les joueurs font intervenir leurs avions qui vont sauvagement bombarder les piétons à moins que la DCA ou la chasse ne leur fasse un sort avant...

L'un des atouts majeurs de TAC AIR est sa simplicité. On a vu que les règles étaient courtes, elles sont de plus précises. Il n'y a pratiquement pas de problèmes d'empilement puisqu'on ne peut mettre qu'une unité terrestre par hexagone (vous pouvez ranger votre pince à épiler). On ne peut empiler plus de deux pions "avion" par hexagone et comme les avions et les unités terrestres se déplacent séparément, vous ne risquez guère de subir des encombrements.

Chaque pion a deux faces qui définissent son état (en vol ou posé, pour les



hélicos, ayant ou n'ayant pas fait feu pour l'artillerie, formation défensive ou offensive pour les blindés et l'infanterie) et deux facteurs de combat nommés A et B. Les tables de combat indiquent quels facteurs utiliser dans une situation donnée. Les points de mouvement dépendent du type d'unité (à chenille 6 points, à roues 4 points, aviation rapide 10 points, aviation lente 6 points) et sont les mêmes pour toutes les nationalités. Le déplacement est classique (les routes c'est rapide, les bois c'est lent) et les zones de contrôle sont fluides (attention aux adversaires qui s'infiltrent entre vos unités).

Les résultats des combats se traduisent par des pertes : toute unité qui subit une perte ne peut plus attaquer, si elle en subit deux ou trois elle ne peut même plus bouger et perd sa zone de contrôle (ma ZOC, qui a vu ma ZOC ?), à la quatrième vous pouvez lui dire "Adieu ! Je t'aimais tant".

Il n'y a jamais de recul. Les unités ayant subies des pertes peuvent essayer de récupérer au début d'un tour (cela est soumis à un jet de dé). Ajoutons que la table favorise l'attaquant qui ne peut jamais subir plus d'une perte tandis que le défenseur lui, peut être rayé des registres de sa commune de naissance, et que lorsqu'on défend on à tout intérêt à se mettre en ville ou à se promener dans les bois.

Durant la phase aérienne, les avions après s'être entre-occis, et avoir distrait la DCA (faut bien qu'elle joue elle aussi) s'en prennent à tout ce qui bouge. Et alors là, gare aux particuliers qui ont eu la mauvaise idée de pique-niquer en terrain découvert ! Lorsque vous aurez perdu une belle division de chars à cause de quelques avions, vous comprendrez qu'il vaut mieux se mettre à l'abri quand le feu du ciel se déchaîne. Le jeu ne s'appelle pas TAC AIR pour rien, et offre aux incrédules une belle démonstration de ce que peut signifier "supériorité aérienne".

Pour ceux qui aiment se mettre du sérieux sous la (les) dent(s) voivi des exemples de règles :

- les QG (chaîne de commandement et tout ça)
- le ravitaillement
- les contre-mesures électroniques et la reconnaissance aérienne
- le tir de missile, le tir indirect
- les armes nucléaires, bactériologiques et chimiques (Beurk !)
- les mines, le génie et plein d'autres encore

EST-CE BIEN SIMULE ?

Il est toujours difficile d'allier "jouabilité" et authenticité. TAC AIR est un jeu simple, et sur bien des points, tout à fait représentatif des mécanismes du combat moderne. Cependant, les puristes lui reprocheront les points suivants :

- Les hélicoptères ne jouent pas le rôle que l'on pourrait attendre d'eux. Ils sont certes plus mobiles que les unités terrestres, mais leur capacité à infliger des dégâts semble inférieure à la réalité.
- Plus il y a d'avions, moins ils sont vulnérables à la DCA. Je propose la solution suivante : lorsque deux avions sont empilés, la DCA en choisit un, sur lequel elle tire.
- Les avions d'attaque au sol ont un facteur B assez élevé (c'est normal car c'est le facteur B qui est utilisé pour l'attaque au sol). Or, ce facteur B est aussi utilisé lorsque la DCA tire sur les avions, résultat : un A-10 ou un SU-17 résistent beaucoup mieux à la DCA qu'un F-15 ou un MIG-29 alors que ces derniers sont plus rapides et en mission de supériorité aérienne (donc à des altitudes plus élevées).

Je propose la solution suivante : lorsqu'un avion se fait tirer dessus par la DCA, utiliser la moyenne des facteurs A et B (arrondie au chiffre supérieur). De même, je propose qu'un avion en mission de supériorité aérienne qui attaque deux appareils en attaque au sol puisse choisir de ne combattre que l'un d'eux (sans quoi les pauvres chasseurs risquent gros, je vous le dit).

- Une dernière remarque : les performances des pions "avions" soviétiques sont bien entendu inférieures à celles des américains (après tout le jeu est américain, attendez que les soviétiques fassent des "wargames"). Mais en plus, un pion américain représente deux avions américains ! Quatre avions soviétiques ne valent pas deux avions américains ! Ce qu'on sait du MIG-29, notamment, après sa prestation au salon de Farnborough tendrait tout de même à contredire cette hypothèse. Mais enfin vous pouvez toujours vous dire que les pions représentent le même nombre d'avion de chaque côté.

CONCLUSION

Si vous cherchez un jeu simple, distrayant, rapide et présentant de bonnes possibilités de jouer en solo, TAC AIR est un bon choix. Lorsque vous aurez maîtrisé les mécanismes du jeu, vous pourrez créer vos propres scénarios ce qui vous permettra de diversifier vos parties. Par contre si vous cherchez une simulation très pointue, il vous faudra soit créer ou modifier certaines règles soit voir ailleurs.

TAC AIR est un jeu Avalon Hill. Nous remercions la boutique "Games" qui nous a gracieusement permis d'effectuer cet essai.

Omar Jeddaoui







LA GUERRE A L'EST :

MYTHES ET REALITES

Pour juger de la qualité d'une simulation, il faut bien connaitre ce qui est simulé. Voici donc la deuxième et dernière partie de ce petit article historique qui propose quelques éléments de réflexion.

LES GRANDES BATAILLES

Les diverses étapes de la guerre à l'est peuvent ête résumées par les grands affrontements suivants :

- Smolensk (juillet-août 41) : les forces allemandes dirigées vers Moscou encerclent et détruisent une armée de 300.000 à 400.000 hommes autour de Smolensk.
- Kiev (septembre 41) : la poussée vers Moscou est interrompue par Hitler qui envoie des forces vers le sud pour capturer l'Ukraine. Staline ordonne de défendre Kiev jusqu'au bout. Les soviétiques perdent environ 700.-000 hommes dans une gigantesque bataille d'encerclement, mais Moscou est sauvée. Les deux dictateurs ont commis une erreur de taille...
- Moscou (octobre - décembre 41) : après l'occupation de l'Ukraine, les allemands reviennent à leur objectif premier. Mais les soviétiques se sont renforcés dans le secteur et l'ont fortifié en profondeur. Néanmoins, la poussée initiale allemande ne peut être contenue et 600.000 hommes sont perdus dans les poches de Vyazma et Bryansk. Cependant, l'attaque allemande est finalement stoppée et dès décembre, l'offensive d'hiver soviétique commence. Le temps des grandes victoires allemandes est terminé.
- Stalingrad (août 42 - janvier 43) : après les pertes sévères de l'hiver 41-42, l'armée allemande se réorganise, reprend l'initiative et attaque au sud pour s'emparer des puits de pétrole du Caucase dont l'industrie allemande a grand besoin. Les soviétiques reculent jusqu'à Stalingrad pour éviter l'encerclement et là font face à la 6ème armée de Paulus qui ne parvient pas à s'emparer de la ville. Pendant que la 6ème armée s'épuise dans des combats de rue, les soviétiques amassent des forces à l'est de la ville et, le 19 novembre, attaquent les flancs de la 6ème armée qui sont gardés par des roumains et des italiens. Ces derniers sont rapidement mis en déroute et la 6ème armée est encerclée.

Les efforts de dégagement n'aboutiront pas et le pont aérien mis en place pour ravitailler l'armée se révèle insuffisant. Les allemands perdent environ 300.000 hommes et leurs alliés à peu près autant. Les allemands ont perdu la guerre mais leur agonie durera encore deux ans et demi.

- Koursk (juillet 43) : Hitler veut frapper un coup décisif pour effacer les terribles défaites de l'hiver 42-43. Le lieu choisi est Koursk, car le front y forme un saillant. Les allemands espèrent encercler et détruire les importantes forces soviétiques engagées dans ce saillant. Pour cela, on s'appuiera sur les derniers modèles de chars surpuissants (Panthères, Tigres, Eléphants...).

Mais les soviétiques, avertis des plans allemands, ont fortifié le secteur en profondeur et l'attaque échoue après de lourdes pertes. L'armée blindée allemande est saignée à blanc et ne s'en remettra pas. Koursk est sans doute la plus grande bataille de chars et d'avions de la seconde guerre (au moins 3000 chars engagés de chaque côté et plusieurs milliers d'avions).

- Destruction du Groupe d'Armée Centre (été 44) : à Koursk, la Wehrmacht a définitivement perdu l'initiative. Le 23 juin, après de minutieuses préparations, l'armée rouge lance une attaque massive contre le Groupe d'Armée Centre. Le front craque de toute part, et le groupe d'armée est encerclé puis détruit. En trois semaines, les allemands perdent 600.000 hommes, tandis que le Groupe d'Armée Nord est coincé en Courlande et que les soviétiques avancent de 500km. La fin de la guerre est en vue..

L'AIDE ANGLO-AMERICAINE A L'URSS

Entre 41 et 45, les anglo-américains expédièrent plusieurs millions de tonnes de matériels divers à l'URSS à travers Mourmansk, Vladivostock et l'Iran. Il existe un contentieux à ce sujet. Là encore, entre ce que les uns prétendent avoir envoyé et ce que les autres prétendent avoir reçu, les chiffres varient grandement (la différence



Juin 44 : offensive d'été soviétique en biélorussie

ne s'expliquant pas par les pertes infligées par les U-Boats ou autres). Si l'on synthétise les chiffres disponibles, on peut en tirer les conclusions suivantes :

- En ce qui concerne le matériel lourd (chars, avions, canons) l'aide alliée fût insignifiante par rapport à la production soviétique, d'autant qu'en général, les modèles envoyés étaient inférieurs à ceux produits par les soviétiques.
- Par contre, la motorisation des forces soviétiques à partir de 1943 doit beaucoup aux quelques 400.000 camions envoyés par les alliés. De même, d'assez importantes quantités de produits alimentaires furent livrées, ce qui permit de nourrir la population soviétique alors que les riches terres d'Ukraine étaient aux mains des allemands.

Ainsi, l'aide alliée ne fût pas un facteur décisif, mais elle permit aux soviétique de gagner plus rapidement et d'éviter une famine généralisée.

LES SOVIETIQUES POUVAIENT-ILS FAIRE MIEUX ?

Pour éviter les lourdes pertes subies en 1941, il fallait prendre les mesures suivantes :

- Préparer plus intensivement l'armée rouge, notamment en formant des corps blindés et en répartissant le matériel moderne de façon rationnelle, et lancer la production de guerre dès 40.
- Ne pas défendre à la frontière mais préparer une ligne solide derrière la ligne Dvina-Dniepr en laissant des forces de retardement aux points clés qui auraient préalablement été fortifiés (la forteresse de Bres-Litovsk située à la frontière s'est défendue jusqu'en juillet...). Cette dernière mesure aurait pu aller de pair avec une "offensive" diplomatique en 40 sur le thème "Démilitarisons nos frontières".
- Préparer l'évacuation des civils habitant les régions menacées (ce qui, devant la rapidité de l'avance allemande n'a pas été toujours possible en 41) et stocker le matériel nécessaire à la création de groupes de partisans (cette mesure avait été prise mais elle a ensuite été annulée par Beria, le chef de la police secrète).

LES ALLEMANDS POUVAIENT-ILS "GAGNER" ?

"Les forces armées allemandes doivent se préparer à écraser la Russie soviétique en une campagne éclair".. Adolf Hitler, Directive N°21 (Opération Barbarossa).

Les plans allemands pour la guerre à l'est sont résumés par ces quelques mots. Après les effondrements successifs et rapides de la Pologne, du Danemark, de la Norvège, du Bénélux, de la France (dont l'armée était généralement considérée comme étant la meilleure du monde), et plus tard de la Yougoslavie et de la Grèce à un coût minime (100.000 soldats allemands tués / blessés ou disparus) l'état major allemand n'envisage pas une résistance prolongée des soviétiques. On pense que tout sera fini en moins de six mois (on aura alors atteint la ligne Archangel-Astrakhan). C'est donc le fond même du plan allemand qui était à revoir, car il fallait prévoir une campagne longue et difficile et, à cet effet :

- Lancer la production de guerre au plus tôt et ce afin de, notamment, obtenir une motorisation plus poussée de la Wehrmacht en général et de la logistique en particulier.
- Se concilier les populations hostiles au régime soviétique (en leur offrant par exemple l'indépendance dans un premier temps...) et faire le maximum pour obtenir l'entrée en guerre de la Turquie aux côté de l'axe (des efforts furent tentés de ce côté là, mais ils furent insuffisants).
- Au plan opérationnel, durant l'année 41, il fallait s'emparer de Moscou (centre logistique et noeud ferroviaire de prime importance pour les soviétiques) AVANT de se lancer sur l'Ukraine.

Ces mesures auraient dû assurer le succès allemand. Il faut noter que les allemands ont bénéficié en 41 d'un dispositif soviétique inconséquent et d'un mois de septembre particulièrement doux. Ce n'est donc pas la chance mais la prévoyance qui leur a fait défaut. Et, si les soviétiques avaient fait preuve de plus de clairvoyance, les allemands n'auraient pas obtenus de si grands succès. Car, en définitive, la grande erreur fût de se lancer dans une guerre sur deux fonts en s'attaquant à beaucoup plus gros que soi.

Omar Jeddaoui



THIRD REICH

CONSEILS AUX STRATEGES EN HERBE

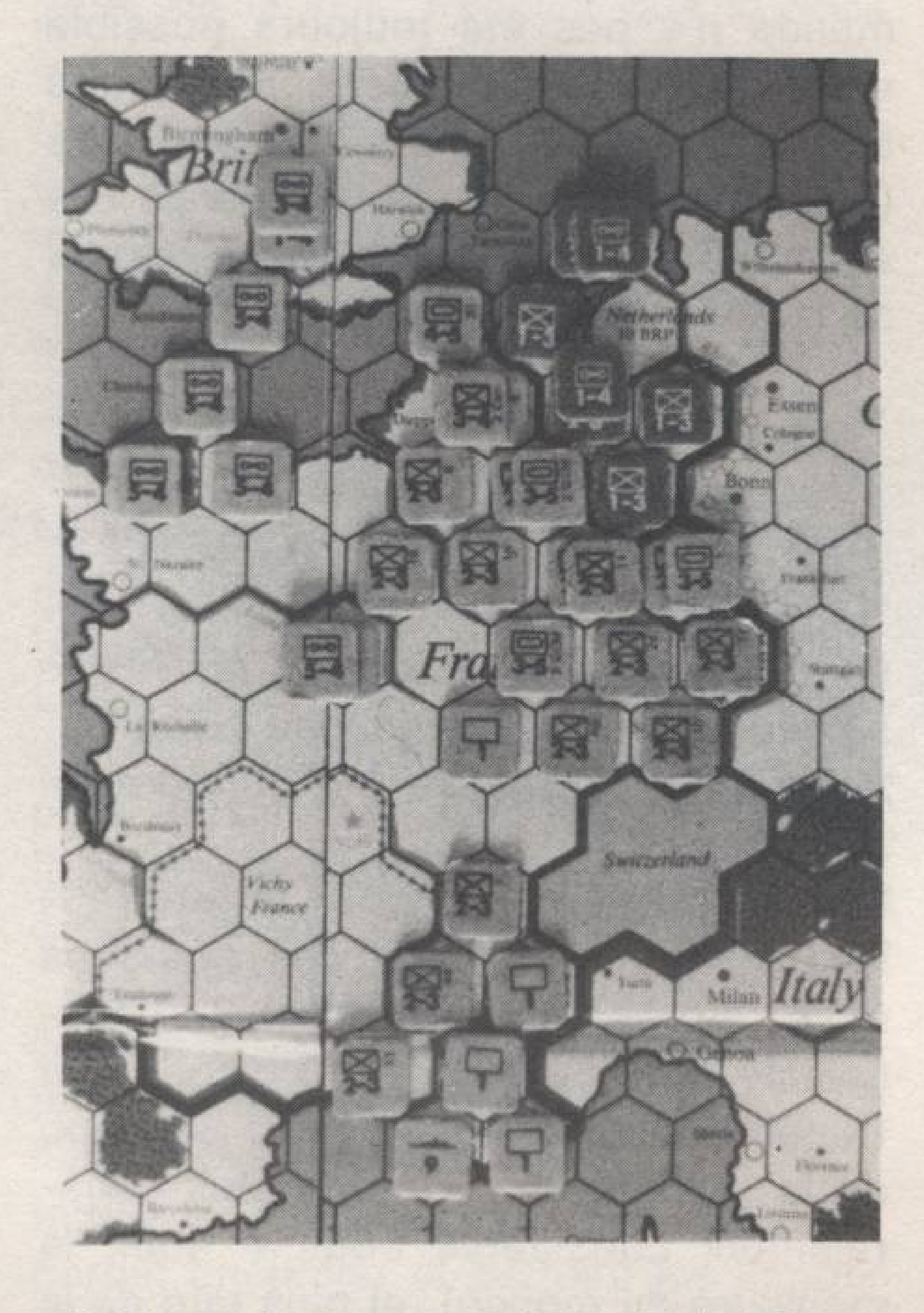
Voici le dernier de nos articles de présentation de THIRD REICH, après ceux de GRAAL 7 et 8.

Les règles de Third Reich sont assez complexes et il est si facile de faire des erreurs lorsqu'on n'a pas assez d'expérience., Aussi, les conseils suivants devraient aider les débutants et peut-être même certains vétérans à éviter de perdre pour un "point de détail"... (certains sont suivis du numéro du point de règle correspondant, afin que les incrédules puissent aller vérifier d'eux-mêmes le bien fondé de mes allégations).



CONSEILS GENERAUX

- Ne laissez pas vos capitales vides. Elles exercent sur l'adversaire un attrait quasi magnétique et il se sent obligé de les prendre pour vous faire perdre la partie ou du moins des BRP lorsqu'il s'agit de pays mineurs. Ayez des unités à portée de vos capitales afin de pouvoir contre-attaquer si elles sont prises.
- Pensez au ravitaillement. Gardez vos ports afin de pouvoir, en cas de besoin, être ravitaillé par mer (27.23).
- Si vous jouez en premier, surveillez vos dépenses. N'oubliez pas que si, après avoir joué, votre adversaire a plus de BRP que vous, il rejoue (on appelle cela un "Flip-Flop"). Si vous jouez en second, surveillez vos BRP afin de ne pas obtenir un Flip-Flop que vous n'auriez pas préparé (12.11).
- Ne laissez pas vos avions à portée des avions adverses, il pourrait leur arriver des ennuis sous la forme d'attaques au sol (28.431).
- Ne laissez pas vos précieux bateaux à portée des avions ennemis, pensez à Pearl Harbor (28.45).



Défense franco - anglaise de la France en hiver 39. Les belges sont placés de manière optimale. Le Luxembourg a été envahi en automne 39 pour éviter un "flip - flop" et est férocement défendu. L'allemand aura du mal à s'emparer d'un hexagone de territoire français.

- Economisez vos bases aériennes. Ne les placez qu'en cas de nécessité absolue (28.1).
- Avant de jouer, cherchez les paras adverses et demandez-vous où ils peuvent sauter. N'oubliez pas que les Paras ne peuvent sauter s'ils sont dans une ZOC au départ (31.1). Il faut trois lignes de défense pour arrêter un adversaire muni de Paras et blindés.
- Rappelez-vous que seules les unités qui sont dans un port peuvent faire des débarquements. Surveillez les unités adverses ainsi placées et demandez-vous où elles peuvent débarquer. Si vous voulez faire un débarquement, n'oubliez pas de placer vos unités et vos flottes en conséquence un tour avant (29.43).
- N'oubliez pas qu'on peut débarquer à : Scapa Flow, Gibraltar, Malte, Copenhague (29.431). Pour les trois premiers, ainsi que pour les hexagones de plages qui sont aussi des ports, il suffit de placer une flotte de facteur 9 afin d'éviter les débarquements (29.432). N'oubliez pas que Leningrad, Gibraltar et Malte peuvent être bombardés par bateau (1/3 de la force des bateaux s'ajoute alors aux forces terrestres qui attaquent 29.413).
- N'oubliez pas que l'appui aérien est limité à trois fois la valeur de base de l'unité soutenue (ainsi une unité de force 1 ne peut être soutenue par plus de 3 points d'avions même si l'adver-

saire dispose de beaucoup plus (28.-513 et 28.422). Ainsi, si vous n'avez pas la supériorité aérenne, vous pouvez tout de même attaquer en gardant assez d'avions pour intercepter l'appui au sol adverse (28.44). Cela est bien sur aussi valable pour l'ennemi.

- N'oubliez pas qu'il est interdit de construire dans des ZOC (15.4), de même qu'on ne peut se redéployer au contact (16.2). Les avions et les bateaux ne peuvent agir dans le tour où ils sont construits (28.32 et 29.34).
- Lisez TRES attentivement les règles d'exploitation (14.3). N'oubliez pas qu'il est possible d'attaquer un hexagone vide et d'exploiter ensuite (14.4). Si l'adversaire a beaucoup de blindés, il est souvent inutile de défendre des hexagones adjacents à un objectif important (Paris, Gibraltar, Moscou etc) car il peut alors attaquer cet hexagone, y entasser autant de blindés qu'il en possède et attaquer l'objectif à "plein contre 1" durant la phase d'exploitation.



CONSEILS PARTICULIERS

Allemagne

- Ne sous-estimez pas la France. Un bon joueur français, aidé par l'anglais, peut facilement résister jusqu'à l'automne 1940, voire plus tard. Evitez la guerre à l'est tant que la France n'est pas conquise. Laissez donc 20 facteurs de combat à l'est (dont 3 en Finlande dès le début de la partie), une garnison en Roumanie et une en Bulgarie si le russe venait à déclarer la guerre au turc ; tout ceci pour éviter que le russe ne déclare la guerre à l'Allemagne ou n'envahisse ses alliés mineurs (21.54).
- En général, il n'est pas utile de prendre Paris si les franco-anglais peuvent contre-attaquer à 1 contre 1 ou mieux. Si vous prenez Paris en attaquant à travers la Seine, placez un 'Bridge-Head' (9) afin de pouvoir y mette jusqu'à 5 unités.
- Construisez un maximum de sous-marins, au moins jusqu'en 43 (10.4).
- Utilisez des forces italiennes prêtées (36.2) pour éviter d'avoir à payer plusieurs offensives sur un même front. Les avions italiens vous seront très utiles pour la conquête de la France.
- Il est inutile d'envoyer trop de forces en Afrique tant que Malte est tenue par l'anglais, vous vous exposeriez à des problèmes de ravitaillement (35). De toute manière, il est inutile de concentrer trop de forces en Afrique à moins que vous ne poursuiviez une stratégie exclusivement anti-anglaise.
- Evitez la Grèce. Elle mobilise trop de forces. De plus il faut ensuite défendre les deux plages grecques contre les raids anglais.
- Attention aux partisans (32). Ils peuvent s'emparer de Belgrade, Athènes ou Paris et / ou vous créer des problèmes de ravitaillement (notamment en Russie)...

de paras.
- L'Italie est de taille à se faire la Yougoslavie (par attrition sur la table des 11-20 puis, lorsqu'au moins une unité yougoslave sera éliminée, par un 2 contre 1 sur Belgrade). La Grèce doit être évitée pour les raisons citées plus haut.

Une défense russe pour faire échec à Barbarossa. Même avec des paras, l'allemand n'ira pas loin. Il sera bloqué par les ZOC de la 3e ligne. Une flotte est à Léningrad, les deux autres à Sébastopol (ou Batoum). L'aviation soviétique est hors de portée de la Luftwaffe.

Italie

- Ce pays est très vulnérable, notamment au premier tour, car les alliés peuvent à souhait organiser un Flip-Flop. Défendez toujours Rome adéquatement. Trois unités placées en X22, X23 et Y23 rendent la prise de Rome par débarquement impossible en un tour tant que les alliés n'ont pas
- La marine italienne ayant un DRM déplorable (29.5712), ne défiez l'anglais que lorsque vous êtes en supériorité numérique ou lorsque vous faites tellement de missions de débarquement (éventuellement en conjonction avec des opérations navales allemandes dans l'Atlantique) qu'elles ne peuvent toutes être interceptées (29.-

5). A partir de 1943, quand vous sentez la fin proche (26.7), sacrifiez votre marine. Chaque flotte (9) coulée entrainera au moins 4 facteurs de flotte anglaise au fond. Ne vous lancez dans aucune opération tant que la flotte française est susceptible de vous intercepter.

Grande-Bretagne

- Ce pays est relativement facile à défendre. Le plus grand danger vient des paras allemands. Il faut toujours laisser 7 points de combat à Londres afin de rendre une attaque à 1 contre 1 impossible. De plus les paras peuvent s'emparer d'un port anglais ce qui permettrait à l'allemand de s'y redéployer. Pour éviter cela, il faut placer une unité sur le port et une autre à côté (les paras ne pouvant attaquer que l'hexagone sur lequel ils sautent le redéploiement est impossible).
- Les autres dangers viennent des variantes (33) allemandes et suivantes :
1) rebelles irakiens pro allemands : pour neutraliser la menace mettez un 3-4 à Mosul.
4) L'Espagne s'allie à l'Italie au printemps 41 si l'Italie contrôle 5 objectifs : pour la neutraliser, il faut empêcher l'italien d'avoir ces 5 objectifs (par une attaque sur Belgrade ou Tripoli en hiver 40 par exemple).
7) La Turquie s'allie à l'Allemagne : si l'allemand bénéficie de cette variante, vous pouvez dire adieu au Moyen-Orient...
- L'hexagone le plus important après Londres est Gibraltar, défendez le convenablement.
- Si vous voulez que la France tienne, envoyez-y des forces (au moins deux 4-5 et deux 3-4) et ramenez votre aviation de Méditerranée afin de pouvoir construire votre 4ème 5-4 (28.63).
- En début de partie vous avez le loisir d'organiser un Flip-Flop. Il en vaut le coup si vous pouvez débarquer en Italie, prendre Rome ET la garder. Sinon, vous rendez service à l'allemand.
- Lorsque l'allemand aura déclaré la guerre à l'URSS, n'hésitez pas à prendre Paris si la France n'est pas convenablement défendue. Cela obligera l'allemand à ramener des troupes à l'ouest, à perdre des BRP et donnera du répit au russe. De toute manière, vos blindés et vos flottes sont vos armes les plus terribles. Gardez toujours 4 flottes et deux 4-5 à Gibraltar qui pourront ainsi menacer de débarquer à l'ouest et au sud.
- Lisez la règle 33.7. Les turcs peuvent devenir vos alliés.
- Enfin, gardez assez de BRP en fin d'année pour éviter une chute de votre base à cause de la guerre sous marine (10.2).

France

Le rôle de la france est simple : tenir le plus longtemps possible et infliger le plus de pertes possibles à l'allemand afin que celui-ci ne soit pas en mesure d'attaquer efficacement l'URSS avant l'année 41. Pour cela, l'aide des anglais est nécessaire. Attaquez en priorité les blindés (et les avions au sol si possible) ennemis, même à 1 contre 2 (vous avez près d'une chance sur 2 de les éliminer). En hiver 39, il est bon de reprendre Bruxelles à l'allemand afin de l'éloigner de Paris et de l'obliger à disperser ses efforts au printemps 40. Tant que l'italien n'a pas déclaré la guerre vous avez, avec l'anglais, la supériorité (ou, au pire, la parité) aérienne à l'ouest. Profitez-en. Lorsque Paris est sérieusement menacé, il peut être bon de n'y mettre aucune unité (si, si !) et de concentrer les forces françaises autour de paris tout en gardant un ou plusieurs ports pour être ravitaillé par l'anglais. Ainsi l'allemand ne pourra mettre de Bridge-Head à Paris et vous serez en mesure de contre-attaquer (26.8). Attention aux règles de coopération avec les anglais (34).



Une défense suffisante de l'Italie quand les alliés n'ont ni paras, ni "flip - flop".

URSS

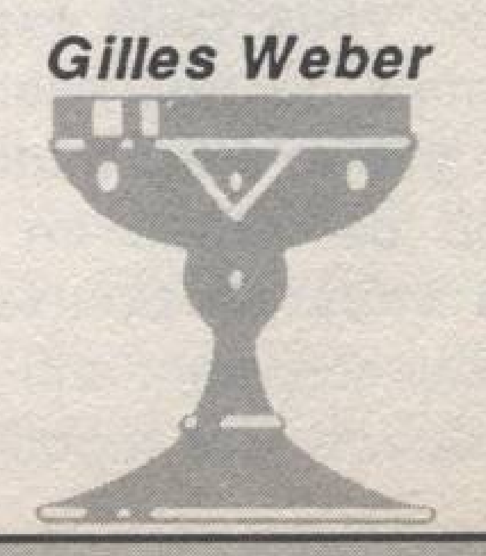
- Jusqu'à l'attaque allemande (c'est à dire en 41 en général), la meilleure stratégie pour l'URSS consiste à envahir l'Europe de l'est et puis de ne rien faire. Ainsi, en 41, l'URSS se retrouvera avec 126 BRP de base + 25 des pays baltes.
- Cependant, si l'allemand commet l'erreur de ne pas laisser de garnison en Finlande et en Roumanie, il faut immédiatement attaquer ces pays pour les éliminer. Si l'allemand ne laisse pas 20 points de garnison à l'est alors il peut être bon de déclarer la guerre à condition que cela donne un avantage DECISIF aux alliés (prise de berlin avec assurance de la garder par exemple). Par contre, il est inutile de déclarer la guerre aux turcs sauf si l'on sait que l'allemand dispose de la variante 7. La prise de ce pays nécéssite en effet beaucoup de temps et de BRP et le soviétique ne dispose pas des troupes nécessaires pour le tenir en 41. De plus, un allemand qui prendrait la france rapidement, pourrait intervenir en Turquie (23 et 25.22) avant même qu'Ankara soit tombée (les turcs deviennent alors des alliés mineurs allemands). Mauvais pour le russe et pour l'anglais.
- Le russe doit tenir jusqu'en 42. A partir de ce moment là, seule une énorme catastrophe peut l'éliminer. Pour ce faire, il doit soit faire 3 lignes de défense pour arrêter les allemands, soit s'installer assez loin pour que l'infanterie et l'aviation allemande ne puissent l'atteindre. Léningrad et Moscou tombent assez fréquemment, aussi inutile de s'inquiéter si cela arrive. Il est inutile de placer plus d'une flotte en mer Baltique, car avec la chute de Leningrad elles serait éliminée. L'allemand manquant cruellement de SR (16), il faut essayer d'éliminer beaucoup de petites unités plutôt qu'un petit nombre de grosses unités.

USA

- En 42, avec l'arrivée des USA, l'issue de la partie est souvent jouée. Le rôle des USA consiste à distribuer des BRP aux anglais et aux russes (15.5) tout en construisant une force de frappe suffisante pour être à même de débarquer en Europe dès 43. Mais attention! Un débarquement prématuré peut se solder par une catastrophe... Ayez assez de forces disponibles en Angleterre pour renforcer vos têtes de pont.

C'est ainsi que se clôt notre série d'articles sur THIRD REICH (GRAAL 7 ET 8).

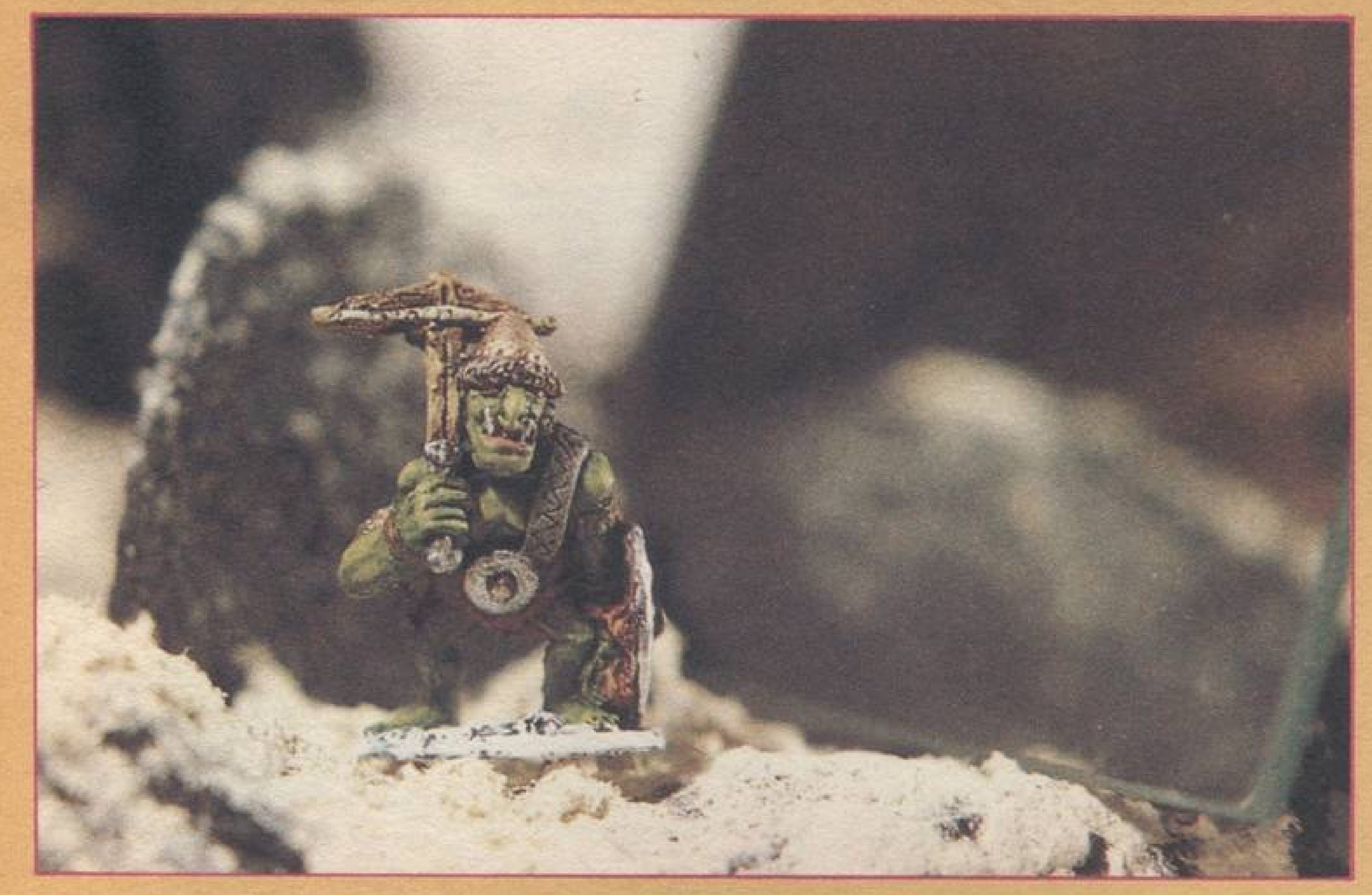
Gilles Weber





Rêve de plomb

Raids Orques : Umgra-Dûr est le plus grand. N'a-t-il pas détrôné l'ancien chef des Nez Cassés alors qu'il n'était encore qu'un jeune Orque sans poils sur le visage ? Depuis c'est d'une poigne de fer qu'il dirige ses fidèles camarades, pour le plus grand bien de la tribu bien sûr. Cependant pour ce raid à la lisière de l'hiver, Umgra se demande s'il n'a pas été un peu trop téméraire. Voici les vaillants Nez Cassés surpris par les premières neiges en pleine steppe ! Pas le moindre abri à l'horizon et déjà cette raclure d'elfe de Goran-Dôr commence à le provoquer. Il va falloir y mettre bon ordre...
Figurines : Michel Gauthey. Décor : Poly et Stirène.



Remark



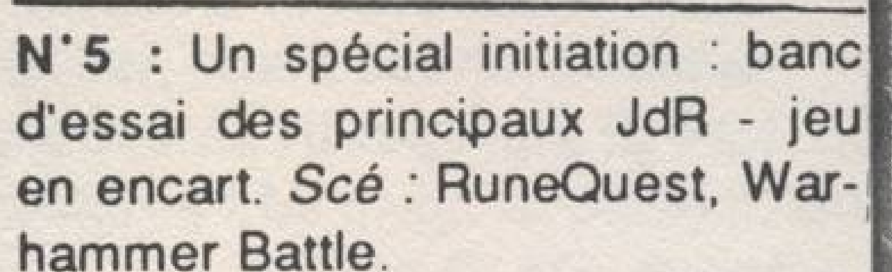
Prince August



Remark



N°2 : Tout sur JRTM et les super-vilains - AD&D : on y revient toujours. *Scé* : AD&D - Cthulhu.



N°5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR - jeu en encart. *Scé* : RuneQuest, Warhammer Battle.



N°8 : Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé* : AD-&D - Cthulhu.



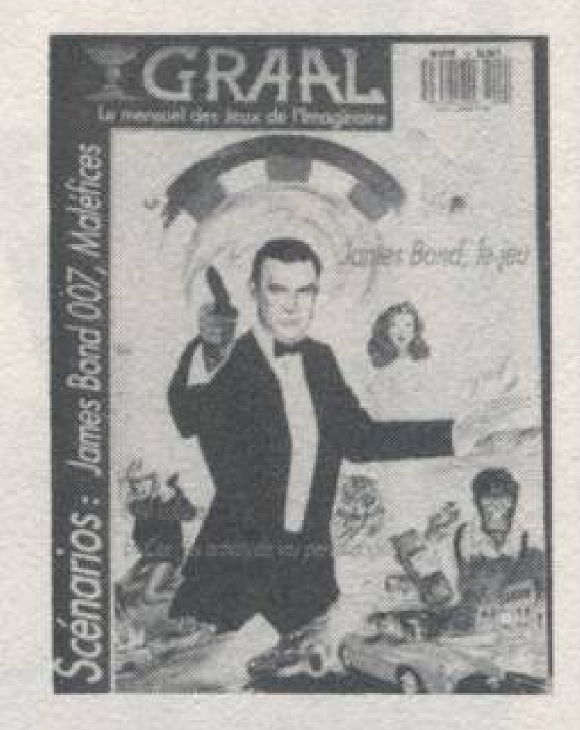


N°3 : Un numéro spécial voleurs ! Leurs organisations, leurs méthodes et deux scénarios.

N°6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok - le pick-pocket - ambiance dans Cthulhu. *Scé*: Cthulhu, James Bond, AD&D.



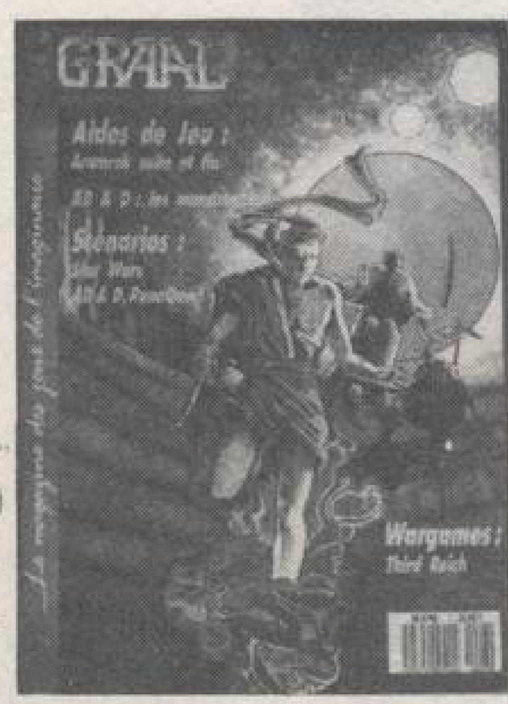
N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages. *Scé* : JB 007 - Maléfices





N°4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer - Cry Havoc et compagnie.

N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé* : AD-&D, RuneQuest, Star Wars.



N° 10 : La Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - les rencontres. *Scé* : AD&D, RQ, Cry Havoc.



COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS ! 25f par exemplaire

GRAAL DONNE DU PUNCH A VOS AVENTURES...

ABONNEMENT 6 NUMEROS : **125F**

ABONNEMENT 12 NUMEROS : **225F** SANS BLAGUE ?

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐ ; je désire commander : la reliure ☐ GRAAL n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ n° 6 ☐ n° 7 ☐ n° 8 ☐ n° 9 ☐ n° 10 ☐

NOM : **PRENOM :**

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

N'ABIMEZ PAS VOS GRAAL ! PHOTOCOPIEZ-MOI !





LE CHARIOT DE LA SOIF

Ce scénario a été joué lors de la 1ère édition du trophée SUN-TZU, pendant la Coupe de France de jeux d'histoire ; cependant il est très simple de l'utiliser aussi pour d'autres périodes. En 15mm on divisera simplement les distances par deux.

HISTORIQUE

Nous sommes en 52 av J-C, deux ans avant Astérix...
Comme lors de tout siège, le ravitaillement en eau est pour les assiégés un problème crucial. A Gergovie cela tournera à l'avantage des gaulois.
Ici, les gaulois ont installé un avant-poste dans un village, non loin d'un ruisseau où ils puisent ce qui leur est nécessaire. Les romains, alertés, vont tenter de surprendre les gaulois à l'occasion du convoi en massant contre lui un maximum de troupes. Si le convoi n'atteint pas le village, les conséquences stratégiques seraient alors dramatiques pour les celtes. C'est pourquoi ils ont profité de la nuit précédente pour abriter les voies de communication derrière de légers travaux de campagne. Mais sauront-ils contrôler leur fougue naturelle pour négocier au mieux un combat défensif ?
Et les romains ? Sauront-ils forcer leur patiente nature pour intevenir sans tarder ? Aux joueurs d'en décider !
Pour jouer ce scénario, il est préférable que chaque joueur lise seulement le message qui lui est adressé, et ne connaisse que ses propres troupes. Puis le joueur gaulois place ses fortifications lourdes, les joueurs enfin déploient troupes et obstacles légers, le reste de la partie se déroulant en *Charges* sans autre modification que les conditions de victoire propres au scénario et connues de tous.

ORDRES DU JOUEUR ROMAIN

Vous êtes *Labiénus*, lieutenant de *César* que le chef rebelle *Vercingétorix* nargue de son oppidum de Gergovie. Afin de rabattre le caquet de ce jeune prétentieux, l'illustre général vous a confié l'élite de sa Xème légion pour le couper de son ravitaillement en eau tandis qu'il mènera un assaut frontal de diversion.

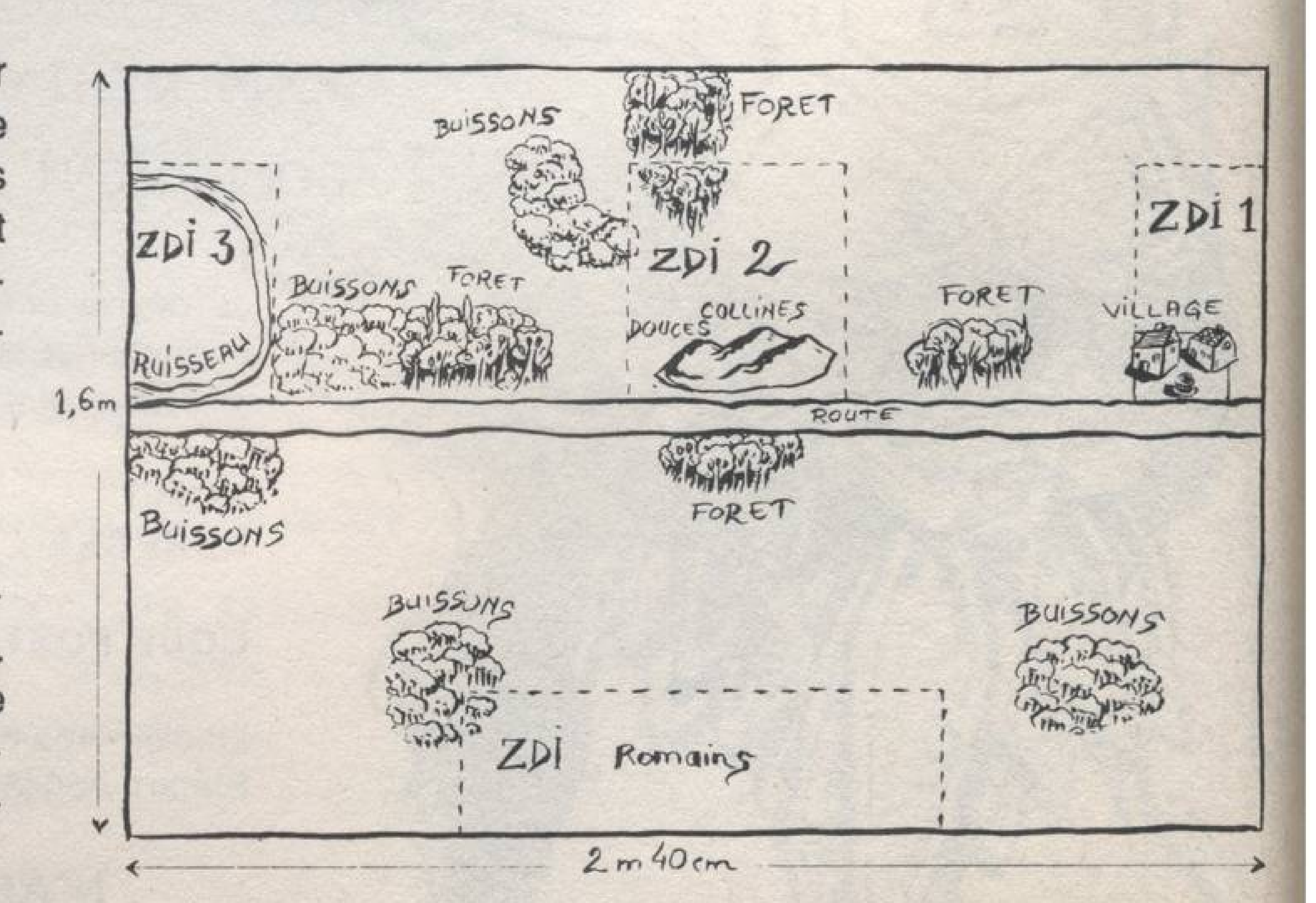
Cependant, les rebelles ont profité de la nuit pour établir quelques fortifications hâtives dont des murets de pierre parfaitement visibles. Il est temps d'attaquer avant que ces fortifications n'assurent définitivement le ravitaillement de la forteresse. Aujourd'hui, la brume se levant vous révèle un convoi qui part ravitailler les assiégés.

VOUS DEVEZ L'EN EMPECHER !!!

ORDRES DU JOUEUR GAULOIS

Vous êtes *Arvellonix*, lieutenant de Vercingétorix qui défie César de son oppidum de Gergovie. L'Avant-poste qui vous a été confié est proche de l'unique point d'eau ravitaillant la forteresse. Votre chef est face à César avec le gros des troupes, votre mission est de ramener un chariot rempli de tonneaux d'eau vers le village ou au moins dans la direction de Gergovie.
La nuit dernière vous avez monté des murets de pierre ; ce matin, alors que le dispositif des troupes va bientôt se révéler, vous placez en même temps que vos unités quelques zones de pièges discrets. Aujourd'hui, le romain est face à vous, décidé à faire mourir de soif la fine fleur de la nation gauloise...

VOUS DEVEZ L'EN EMPECHER !!!



ARMEES ET DISPOSITIFS

Armée Romaine

- 1 Général, HC, régulier, lance courte, bouclier
- 8 unités de 12 légionnaires HI réguliers B, ALJ, bouclier
- 4 unités de 12 auxiliaires LMI irrég. B, Javelot, Bouclier
- 1 unité de 12 archers LI réguliers C, arc, Bouclier
- 1 unité de 8 cavaliers HC rég. B, lance courte, Bouclier
- 1 unité de 8 Germains MC irrég. A, lance courte, bouclier





Armée Gauloise

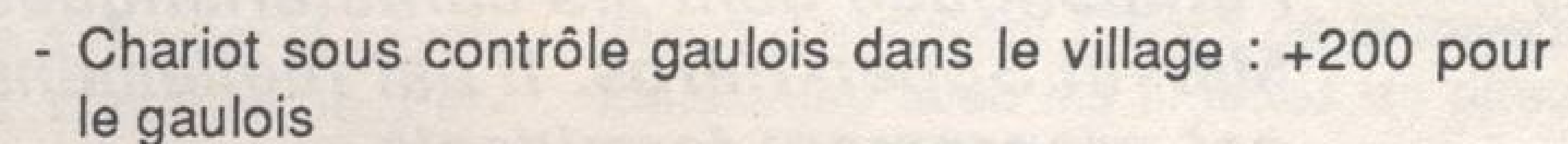
- 1 Général, HC, irrégulier, lance courte, bouclier
- 1 sous-général, HC, Irrégulier, lance courte, bouclier
- 3 unités de 21 guerriers LMI, irréguliers A, ALJ, bouclier
- 2 unités de 8 cavaliers HC irrég. B, lance courte, bouclier
- 2 unités de 8 cavaliers MC irrég B, lance courte, bouclier
- 1 unité de 15 archers LI irréguliers C, arc
- 1 unité de 15 frondeurs LI irréguliers C, fronde, bouclier
- 1 char de transport irrégulier C
- 30 éléments de 5 cm de murs bas
- 10 éléments de 5 cm de chausses-trappes camouflées

Les murs bas doivent être groupés en quatre murets d'un seul tenant au maximum. Les chausses-trappes peuvent être accolées ou alors séparées d'au moins 5 cm entre elles. Le char doit être placé au contact de la rivière. Le gaulois doit placer dans chacune de ses ZDI entre 200 et 500 points de TROUPES.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Faire le total des points de troupes non en déroute sur la table. Y ajouter les bonus suivants :

- Possession du village entier : +500 pour le gaulois ou le romain



- Chariot sous contrôle gaulois dans le village : +200 pour le gaulois
- Chariot sorti côté village : +100 points pour le gaulois
- Chariot capturé : +200 points pour le romain
- Pas de romain du côté gaulois da la route : + 300 points pour le gaulois.

MARVEL
SCENARIO

20 000 LIEUES SOUS LA TERR

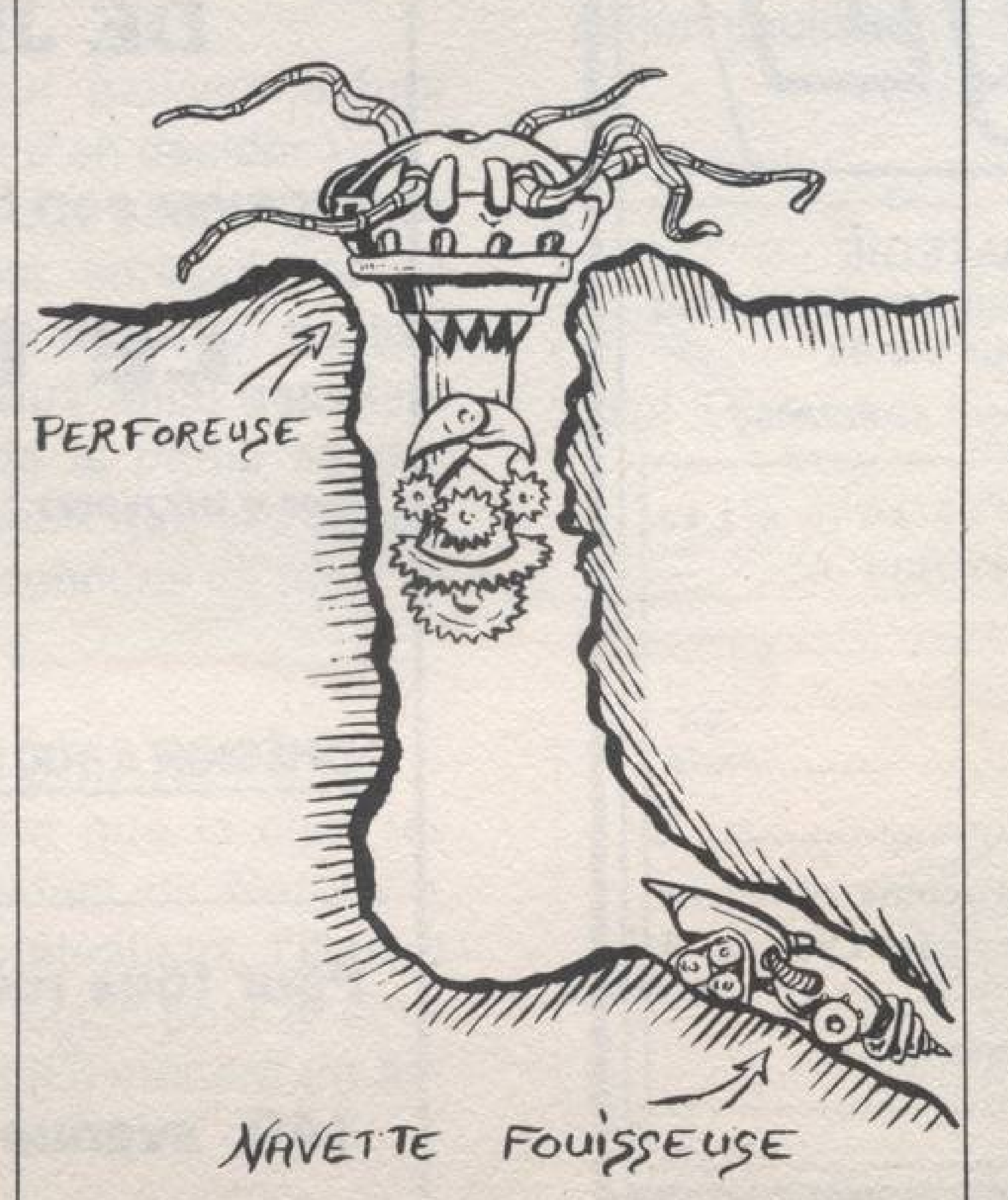
Ce scénario est conçu pour quatre joueurs incarnant chacun un des quatre Fantastiques dont les caractéristiques vous sont fournies dans la boîte de Marvel Super-Héros. Il est réellement difficile car l'opposition rencontrée est proprement formidable...

...Un maître sanguinaire aura plusieurs fois le loisir de massacrer les héros mais là ne doit pas être son but ! Créez des situations de stress et respectez l'esprit des *comics* (la démesure, la grandiloquence et la redondance). Etant donné les périples qui attendent les héros, constituez une "cagnote" de points de karma et ajoutez-y 200 points. Les gains et les pertes de karma à la fin de chaque épisode se réfèrent à la cagnote et non pas aux scores individuels. Faites en sorte d'éviter que Mr Fantastique ne se barde d'un tas de gadgets électroniques, ceci vous simplifiera la tâche. Enfin, évoquez constamment l'urgence de la situation (i.e. pas question de se reposer quelques semaines pour récupérer des rangs d'Endurance !).

PROLOGUE

De tout temps, à l'insu des habitants de la surface, les profondeurs de notre planète ont été le terrain de guerres impitoyables pour la souveraineté souterraine. Dans la couche la plus proche de nous (à seulement quelques dizaines de kilomètres de profondeur), se sont longtemps opposés deux êtres terrifiants : l'*Homme-Taupe* et *Tyrannus.* Chacun d'eux s'était constitué une armée de *Subterriens* (les *Taupoides* et les *Tyrannoides*) qu'il lançait périodiquement dans des batailles sanglantes contre les troupes de son adversaire. Lorsque Tyrannus mourut, tué par *Hulk*, son âme trouva refuge dans le corps de l'*Abomination* (voir appendice). Sous cette forme, il combattit de nouveau Hulk mais (comme de juste) fût vaincu et emprisonné par le SHIELD.

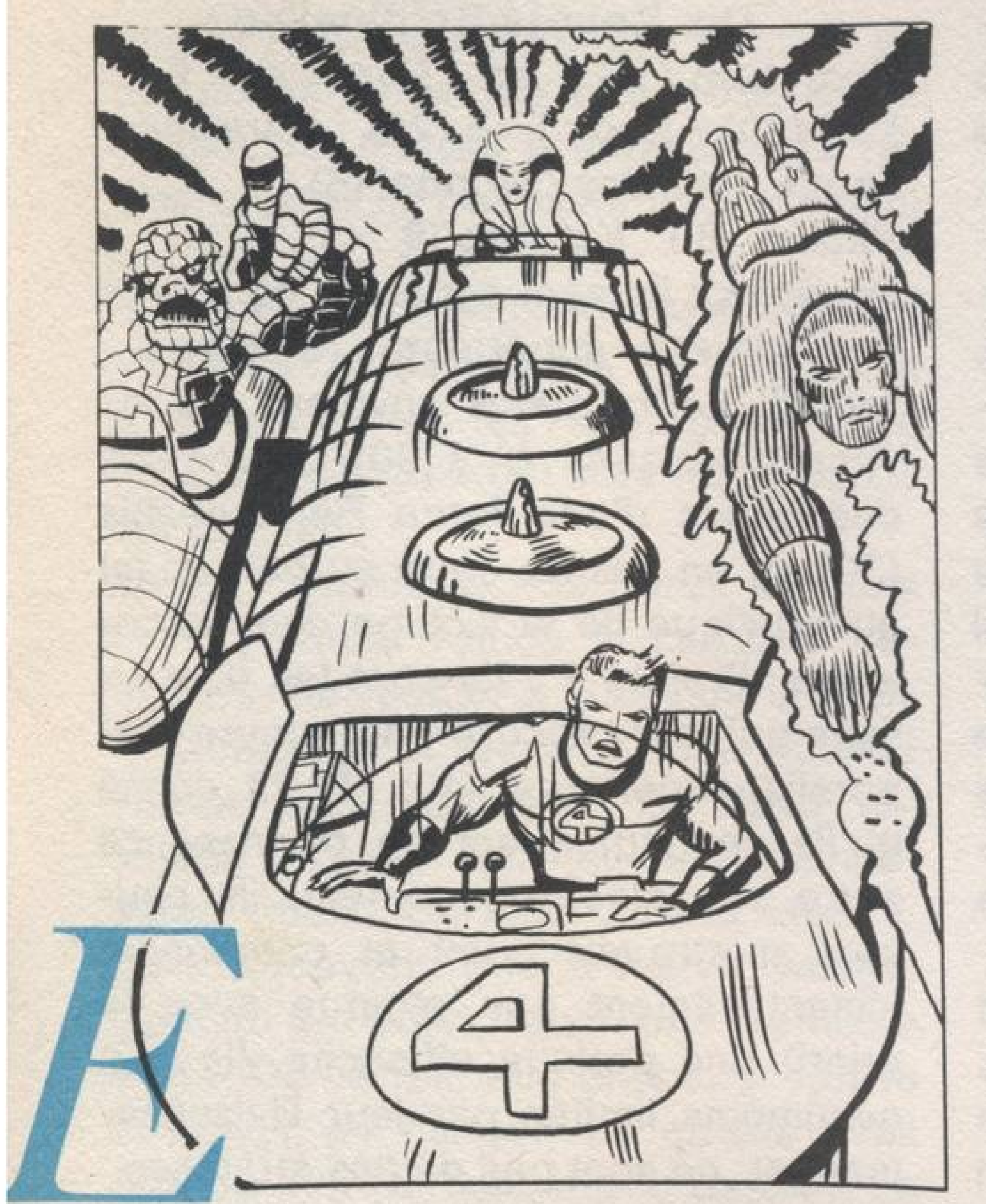
Lorsqu'il réussit à s'évader, il entreprit de reconquérir coûte que coûte son royaume souterrain. Sa capitale était en ruine mais quelques-unes des machines des *Déviants* (le peuple qui avait créé les Subterriens) étaient toujours en état de marche. Lorsqu'un capteur énergétique se mit à crépiter de façon alarmante, Tyrannus enquêta et découvrit l'objet qui allait être la clef de sa vengeance : la *Pierre Omega.* Cette pierre avait été perdue par le *Basilic* lors de son combat contre l'*Araignée* et la *Chose* à New York. Le Basilic avait été précipité dans un volcan qu'il avait lui-même créé et s'était retrouvé dans un état comateux, emprisonné par des tonnes de roches en fusion.



La Pierre Omega, emportée par des courants de lave, finit par tomber entre les mains de Tyrannus. Grâce à ce nouveau pouvoir, il prit le contrôle des Taupoides et força l'Homme-Taupe à l'exil. Mais ce dernier, dans sa fuite, put subtiliser à Tyrannus son capteur énergétique et, suivant les traces d'énergie résiduelle de la Pierre Omega, retrouva et libéra le Basilic. Désireux de récupérer la Pierre Omega, le Basilic devint l'allié temporaire de l'Homme-Taupe.

ALERTE A LA SOUCOUPE VIOLENTE

Il est 8h30 en ce matin d'été quand l'alarme retentit au *Baxter Building,* QG des *Quatre Fantastiques.* Une soucoupe a été repérée dans le parc *Rathbone* et les Fantastiques sont appelés à la rescousse par les forces de



l'ordre. Mr Fantastique vérifie rapidement les enregistrements des détecteurs du SHIELD qui surveillent l'espace américain et qui aurait dû réagir à la première alerte. Rien. Qui possède donc une technologie assez avancée pour éluder ces senseurs ? Sautant dans le *Fantasticar*, nos héros se rendent sur les lieux.
Cette soucoupe de 20m de diamètre est en fait le sommet du Perforeur (voir schéma), le vaisseau à bord duquel l'Homme-Taupe a pris la fuite. Gravement endommagé par les armes de Tyrannus et par les fortes températures des courants de lave, il est venu s'échouer dans la grande zone centrale du parc Rathbone la nuit dernière. Son arrivée a créé un remblai qui ressemle à s'y méprendre au cratère que ferait une soucoupe se posant. Le matin venant, une foule de curieux s'est amassée autour de l'engin, ce qui a déclenché ses systèmes de sécurité. Sitôt que les Fantastiques arriveront à trois zones de distance, des tentacules métalliques jailliront de la soucoupe et attaqueront les passants.

Cinq Tentacules Foreurs
Cac : Rem (30) / Agi : Inc (40) / For : Fan (50) / End : Rem (30) ; Caractéristiques mentales : médiocre (4).
Chaque tentacule possède 30 points de vitalité et 12 de Karma.

Une personne ne peut être attaquée par plus de deux tentacules simultanément. Ceux-ci ont une portée d'une zone (en dehors de celle dans laquelle ils sont). Si l'on prend la peine de les examiner (un round), on pourra s'apercevoir qu'ils sont munis de trépans et donc doivent avoir un usage souterrain. Si on attaque la soucoupe par en-dessous (la terre autour est très meuble), décaler toutes les caractéristiques physiques des tentacules d'une colonne vers la gauche. De plus, 40 points de dommage infligés à la partie enterrée rendent définitivement inopérents tous les systèmes du Perforeur (tentacules inclus).
Un jet d'*intuition* d'un héros dans une zone adjacente lui fera remarquer que la fontaine ne fonctionne pas (alors qu'on est en été). Ceci est dû au fait que le Perforeur a brisé la canalisation lors de sa remontée.

Karma
Mettre hors d'état de nuire la "soucoupe" : +250
Avoir attaqué par dessous : +100
Pour chaque passant blessé : -75



UN OEIL ROUGE TE REGARDE !

L'Homme-Taupe et le Basilic ont passé plusieurs heures à réparer la navette fouisseuse que contenait le Perforeur, puis ils se sont rendus à son bord à leur véritable destination : les usines *Spectrosco*. L'Homme-Taupe, qui est un génie scientifique, a déduit des informations que lui ont fournis le capteur de Tyrannus et le Basilic certaines théories sur la Pierre Omega. Il pense que les rayons originaires de la Pierre Alpha émis par le Basilic pourraient, dans certaines conditions, inhiber les pouvoirs de la Pierre Omega. Il faudrait pour cela qu'ils traversent une série de prismes spéciaux et que le Basilic soit très poche de la Pierre (i.e. dans la même zone). Nos vilains se sont donc rendus aux entrepôts Spectrosco pour s'emparer de tels prismes et façonner des lunettes pour le Basilic.
Les Fantastiques, après avoir examinés les restes du Perforeur, découvriront une galerie annexe qui a été creusée par la navette fouisseuse. S'ils la suivent, elle les conduira directement dans les entrepôts blindés de l'usine. La galerie débouche dans une grande salle de 100x100m éclairée faiblement par des néons situés à 20m de haut. La navette a la forme d'une vis sans fin longue et épaisse dotée d'une cabine pouvant accueillir huit personnes. Des caisses sont empilées en de multiples tas dont certains atteignent presque le plafond. Un faible bruit très aigu semble venir d'un des coins de la salle.
Comme il a scellé les portes d'entrée, le Basilic monte la garde près du trou, tout en haut d'une pile de caisses (à 15m). Il attaquera par surprise (un round gratuit). Pour mettre hors de combat la *Torche*, il déclenchera les jets d'eau automatiques de l'alarme d'incendie avec sa vision chauffante. Entendant les bruits de bataille, l'Homme-Taupe fera sauter le générateur pour profiter au maximum de son sens radar. Combattre dans le noir pour les Fantastiques impose une difficulté de trois colonnes vers la gauche. Si aucune précaution n'est prise pour s'occuper du générateur endommagé, il y a 5% de chances par round de combat qu'un fil ne vienne toucher l'eau. Le générateur se décharge alors dans le sol infligeant une secousse électrique "remarquable" (30) à toute personne en contact avec l'eau. Quand l'Homme-Taupe tombera en-dessous de 20 points de vitalité, il fera le mort. Si la première personne à s'en approcher ne réussit pas un jet d'*intuition*, elle se fera attaquer par surprise. Sinon, l'Homme-Taupe se rendra. Enfin, s'ils vainquent les Fantastiques, les super-vilains s'enfuiront à bord de la navette fouisseuse avec les lunettes en direction du royaume de Tyrannus.

Karma
Vaincre le Basilic : +350
Vaincre l'Homme-Taupe : +300
Prendre soin du générateur : +25
Caisses endommagées : de -5 à -35
Les super-vilains s'enfuient : -250



DE BIEN CURIEUX ALLIES

Si les "méchants" ont réussi à s'enfuir, les Fantastiques trouveront dans le Perforeur une seconde navette fouisseuse. Après des réparations qui dureront une journée et nécessiteront un FAIT de raisonnement jaune, nos héros pourront se lancer dans la poursuite. La galerie des fugitifs étant déjà creusée (et seulement partiellement effondrée) les Fantastiques les rattraperont juste avant qu'ils n'atteignent leur but. Ils ne chercheront pas à combattre mais expliqueront plutôt leur problème.
L'Homme-Taupe essaiera de convaincre Reed Richards avec ses théories. L'examen des lunettes et un FAIT de raisonnement suffiront à le faire. En effet, à la suite des mésaventures de la Chose avec le Basilic, Reed avait longuement conjecturé sur les Pierres Alpha et Omega. La Chose de son côté ne sera pas tout à fait enthousiaste à l'idée de se frotter à nouveau avec le pouvoir de la Pierre Omega. L'Homme-Taupe exposera la situation de la manière suivante :



"Tyrannus est en train de rebâtir son empire. En ce moment même, grâce aux pouvoirs de la Pierre, il modifie les structures du sous-sol pour acheminer des quantités considérables de magma vers la surface. Quand il aura fortifié sa position, il lancera des attaques dévastatrices en tous les points du globe. Toute cité qui s'opposera à son hégémonie sera en quelques minutes rayée de la carte. Il faut à tout prix l'arrêter. Et, bien qu'il m'en coûte terriblement de vous l'avouer à vous, mes ennemis de toujours, nous avons besoin les uns des autres pour y parvenir. Basil doit inhiber le pouvoir de la Pierre. Moi je mènerai mes Taupoides au combat quand ils auront été libérés de l'emprise de Tyrannus. Enfin vous, vous devez permettre à Basil d'approcher suffisamment de la Pierre pour pouvoir agir. Car il faut bien l'admettre, notre quête désespérée était vouée à l'échec face à une telle opposition. Peut-être nous aiderez-vous à rééquilibrer les plateaux de la balance ?"

Pour une fois, ce bon vieil Homme-Taupe est totalement sincère (bien que lui et le Basilic nourrissent quelques ambitions supplémentaires).

Karma

Accepter l'alliance : +75
Rechigner, poser des conditions : -25 (on est un héros ou on ne l'est pas !)



PERIL JAUNE

Tyrannus a établi sa base sous le centre de l'Océan Pacifique à la verticale de *Lemuria*, le continent englouti des Deviants. Le voyage pour y parvenir dure environ deux jours. La navette fouisseuse est équipée de réserves de vivres, eau et oxigène pour une semaine (et pour huit personnes). La roche aux alentours de Lemuria est trop résistante pour les faibles capacités de la navette et nos héros seront contraints de s'arrêter à la première galerie rencontrée.

Pendant des générations de labeur ininterrompu, les Subterriens, sous l'égide des Déviants, ont creusé un gigantesque réseau de galeries, cavernes et tunnels au sein des vestiges de Lemuria. Ils ont recouvert les parois de minéraux phosphorescents qui fournissent un faible éclairage (comparable à une aube brumeuse). D'immenses machines génèrent l'oxygène nécessaire à la survie des peuples souterrains. La galerie dans laquelle a abouti la navette est large de 50 mètres et haute de 30. Il y règne une chaleur étouffante et l'humidité ambiante est celle d'une forêt tropicale.

Une multitude de stalagtites et de stalagmites parsème la galerie. Les parois vibrent aux sons assourdissants de ce qui semble être de fantastiques forges. Un avant-goût de l'Enfer.

Au bout d'un kilomètre, la galerie débouche dans une immense caverne. Là, on peut percevoir au travers d'âcres et épaisses volutes de fumées le spectacle saisissant de centaines de Subterriens en train de construire de gigantesques fortifications. Le travail est supervisé par une dizaine de robots humanoides. De grands pans de muraille métallique hauts de 10 mètres relient les parois opposées de la caverne, mais il reste encore plusieurs brèches.

Désireux de se consacrer efficacement à la modification des flux du magma, Tyrannus a construit à la hâte quelques robots pour diriger l'érection de ses défenses contre d'éventuels agresseurs. Les 300 Subterriens choisis pour cette tâche ont reçu télépathiquement l'ordre de finir au plus vite le travail. Ils sont vaguement conscients de la finalité de leur ouvrage, aussi attaqueront-ils les intrus ; mais si les super-héros endommagent les fortifications ou leurs machines, les Subterriens se précipiteront pour réparer les dégâts, conditionnés qu'ils sont par l'ordre de Tyrannus. Si on interroge au préalable l'Homme-Taupe sur le comportement des Subterriens, un FAIT d'*Intuition jaune* lui fera entrevoir cette possibilité (il pourra également identifier les Subterriens présents comme faisant partie des deux races). Les robots quant à eux sont programmés sur un mode plus guerrier et attaqueront jusqu'à la destruction les indésirables.



Dix Robots Sentinelles

Cac : Sup (10) / Agi : Rem (30) / For : Exc (20) / End : Exc (20) ; Caractéristiques mentales : Normal (6)
Vitalité : 80 Karma : 18
Pouvoirs : ils sont capables de voler à une vitesse supérieure (8 zones / round). Leurs mains envoient des rayons cinétiques (Agi 30) provoquant des chocs d'une force Remarquable (30) et, en cas de coup au but, un jet automatique de la victime dans la colonne "Projeté ?". Ils sont fait d'un alliage qui leur procure une armure corporelle supérieure (10). Etant donné qu'ils communiquent en permanence entre eux électroniquement, ils peuvent mettre au point et coordonner instantanément une attaque avec (à priori) une parfaite efficacité. Ils sont néanmoins limités par leur Raisonnement et ne sont pas de fins stratèges.

Si les héros parviennent à détruire les robots et à détourner l'attention des Subterriens, ils pourront pénétrer dans la citadelle de Tyrannus.

Karma

Vaincre les robots : +400 (+100 pour chaque super-vilain)
Occuper les Subterriens : +100 (+25 pour chaque super-vilain)
Passer les Subterriens en force : -150 (+10 Basilic / -50 Homme-Taupe)
Ne pas agir comme une équipe : -50 (rien).



L'ABOMINABLE HOMME DES LAVES

Rendu fou de rage par la perte de la Pierre Omega, le Basilic ne s'en est jamais vraiment remis. Son désir pour la Pierre est devenu une obsession et plus le groupe s'en approchera, plus sa nervosité augmentera. Son seul but est d'arracher la Pierre à Tyrannus et de s'en sevir pour accomplir son plan initial : se venger des rebuffades des humains en détruisant toute vie sur Terre. Il sait que s'il agit conformément au plan la Pierre Omega perdra son pouvoir pour une période présumément longue. Aussi, il n'utilisera cette alternative qu'en dernier recours. Il a l'intention d'employer son pouvoir de téléportation pour surprendre Tyrannus et les Fantastiques et s'emparer de la Pierre. Une fois celle-ci en sa possession, il pense pouvoir écraser toute opposition.

L'Homme-Taupe, quant à lui, a remarqué que les Taupoides forment la grande majorité des Subterriens visibles (70%), les Tyrannoides ayant été décimés lors de la destruction du ro-

yaume de Tyrannus. Il envisage donc une victoire rapide sur les troupes de son ennemi, une fois que le Basilic aura fait son travail. Il entend alors réclamer pour lui cette cité nouvellement reconstruite.
Mais pour ces deux fourbes l'objectif immédiat et de vaincre Tyrannus... et c'est tout ce qui les rapproche encore des Fantastiques qui sont les seconds sur la liste.
Le seul espoir de nos héros est, une fois Tyrannus vaincu et l'alliance dénoncée, de réussir à subtiliser la Pierre Omega et à retourner son pouvoir contre leurs ennemis. Si Reed Richards a réussi son jet de *Raisonnement* (dans "De bien curieux alliés"), il s'est souvenu que la Pierre Omega, plus qu'un objet, était une véritable entité. De ce fait, elle était susceptible de réagir au danger, ce qu'elle avait déjà prouvé (en sauvant le Basilic). La menace de la destruction par la flamme de la Torche ou les poings de la chose devrait donc suffire à la réactiver si cela s'avérait nécéssaire. C'est bien sûr un atout que Reed garde dans sa manche extensible (en fait, il suffit d'infliger des dégâts incroyables (40) à la Pierre Omega pour la réactiver).
La caverne où réside Tyrannus est d'une taille incroyable. Sa voûte culmine à 350 mètres au-desus du sol et son diamètre est de 3 kilomètres. De multiples galeries y aboutissent et il y règne une activité fébrile. Une armée composée de milliers de Subterriens y manoeuvre, chariant de colossales armes héritées de la technologie des Déviants. On peut voir des lasers géants, des rampes de lancement de missiles souterrains capables de traverser la Terre de part en part, des foreuses gigantesques... Tyrannus est prêt à déclarer la guerre à la surface.
Près de la paroi s'élève sur 50 mètres une gigantesque colonne de roche noire avec, en son sommet, un trône de jais. Sur ce trône est assise une monstruosité boursouflée à la peau de jade : Tyrannus. Dans sa main, pulsant faiblement, repose la Pierre Omega. Tyrannus semble en transe, tout entier concentré sur son terrible labeur.
Le groupe arrivera dans la caverne par un petit tunnel qui débouche à cent mètres du sol. Des marches grossières taillées dans la paroi permettent la descente qui se fera sans encombre grâce à la faible luminosité. La colonne est à 300 mètres du bas des escaliers (environ une douzaine de zones). Lorsque les intrus seront repérés par les Subterriens, ces derniers se jetteront sur eux. Au bout de quatre rounds de combat, Tyrannus sortira de sa torpeur, à moins que quelqu'un ne se soit approché à moins de trois zones de lui, auquel cas son réveil est automatique. Une fois en pleine possession de ses moyens, s'il a toujours la Pierre Omega, Tyrannus fera jaillir des geysers de la lave du sol. A moins d'esquiver (FAIT d'Agilité), toute personne se trouvant dans la zone d'un geyser se prend des dommages Fantastiques (50). Tyrannus peut aussi se servir de la Pierre pour faire s'effondrer des blocs de roche, s'ouvrir des crevasses, se dresser des murs de pierre, etc. Il faut se rappeler que Tyrannus est supérieurement intelligent et qu'il utilisera ses capacités de la manière la plus efficace possible.



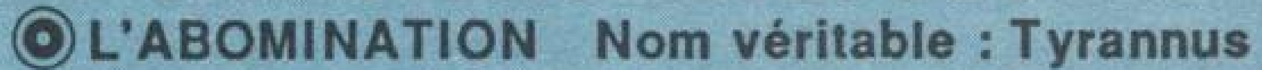
Evoluer au milieu des Subterriens doit être difficile mais pas insurmontable. La Chose peut les disperser en frappant sur le sol pour provoquer des secousses sismiques ; la Torche créer un chemin entouré de feu ; l'*Invisible* les repousser avec ses champs de force, etc. Le véritable problème est leur nombre. Pour chaque Subterrien qui tombe cinq prennent sa place et les intrus se retrouveront rapidement avec une multitude de gnômes jaunes accrochés à leurs basques (littéralement !). Ils essayeront de s'emparer des possessions du groupe, de les submerger sous le nombre, etc. Pensez à une marée de fourmis humaines. Appliquez des malus à votre convenance. Si on a l'occasion de les examiner pendant au moins deux rounds, on peut tenter de se servir des lasers géants (25m de long !) après avoir réussi un FAIT jaune de *Raisonnement* (l'Homme-Taupe sait automatiquement s'en servir). Ils peuvent tirer une fois tous les deux rounds et produisent des dégâts "Inhumains" (100). On vise avec sa propre Agilité à l'aide d'un tableau de commandes. La colonne de pierre a une résistance Monstreuse (50).



La première préoccupation des héros devra être de faire parvenir par n'importe quel moyen le Basilic à portée de la Pierre Omega avant que Tyrannus ne l'utilise. Pendant ce temps, l'Homme-Taupe se préparera à reprende le contrôle de ses troupes au moment où elles seront libérées de l'emprise de Tyrannus (ce qui se produira dès qu'il lâchera la Pierre où dès qu'elle sera rendue inopérante). Tyrannus se retournera contre quiconque se sera emparé de la Pierre.
Si Tyrannus est éliminé et que la Pierre Omega toujours active est aux mains du Basilic, celui-ci commencera à déclencher un véritable cataclysme dans le but de détruire (encore !) la cité (et tous ceux qui s'y trouvent). Nécessité faisant loi, l'Homme-Taupe cherchera à l'en empêcher et, si possible, à mettre la main à son tour sur la Pierre. Quoiqu'il en soit, le but des Fantastiques doit être de récupérer cette Pierre. Avec elle, ils pourront menacer de détruire la cité et forcer l'Homme-Taupe à se rendre. Mais rien d'autre qu'un voyage au pays des rêves ne pourra convaincre le Basilic (ou Tyrannus) de le faire. Si les Subterriens se retrouvent sans leaders, ils s'égaieront dans les galeries sans but



CARACTERISTIQUES DES PNJ



L'ABOMINATION Nom véritable : Tyrannus

Corps à corps : Incroyable (40) ; Agilité : Normale (6) ; Force : Inhumaine (100) ; Endurance : Monstrueuse (75) ; Raisonnement : Fantastique (50) ; Intuition : Remarquable (30) ; Psyche : Fantastique (50) ; Vitalité : 221 ; Karma : 130

Pouvoirs : La peau de l'Abomination agit comme une armure corporelle Fantastique (50) et le protège des températures chaudes ou froides jusqu'à une intensité Monstreuse (75). Il est immunisé contre toutes les maladies et peut survivre dans le vide. Il a la capacité, comme Hulk, de bondir pour se déplacer jusqu'à une distance de 3km. Il peut également, par simple concentration, manipuler la matière inanimée et drainer l'énergie vitale de n'importe quelle personne. Ceci cause des dégâts Remarquables (30) à chaque round. Toute personne tuée de cette manière tombe en poussière. La portée de ce pouvoir est de 3 zones. Tyrannus est un télépathe capable de sonder l'esprit des gens (FAIT de Psyche, portée : 500Km).

Talents : Tyrannus est un expert en alchimie, robotique et en tout ce qui concerne la science des Déviants (Raisonnement Monstrueux dans ces domaines).



L'HOMME-TAUPE Nom véritable : Inconnu

Corps à corps : Normal (6) ; Agilité : Médiocre (4) ; Force : Normale (6) ; Endurance: Supérieure (10) ; Raisonnement : Fantastique (50) ; Intuition : Monstreuse (75) ; Psyche : Remarquable (30) ; Vitalité : 26 ; Karma 155

Pouvoirs : L'Homme-Taupe possède un sens radar similaire à celui de Daredevil, quoique moins précis (il ne peut sentir les émotions des gens). Il combat avec des bâtons de 1m80 de long de sa conception d'une manière Remarquable. Ses bâtons sont équipés de toutes sortes de gadgets. Pour cette aventure, il disposera de :

- 5 vibro-charges : provoquant des dégâts Fantastiques (50) au contact et capables de causer des éboulements.
- lance-flamme (usage illimité) : portée 1 zone, dégâts Remarquables (30).
- 1 décharche électrique vidant les réserves du baton : portée 500m, dégâts inhumains (100).

Au corps à corps, le bâton fait des dommages supérieurs (10). Il est piégé pour exploser si quelqu'un d'autre tente de s'en servir.

Talents : L'Homme-Taupe a un Raisonnement Inhumain en ce qui concerne la technologie déviante. Il porte des lunettes qui protègent ses yeux sensibles des sources de lumière trop violentes.

LE BASILIC Nom véritable : Basil Elks

Corps à corps : Normal (6) ; Agilité : Supérieure (10) ; Force : Excellente (20) ; Endurance : Incroyable (40) ; Raisonnement : Excellent (20) ; Intuition : supérieure (10); Psyche : Normal (6) ; Vitalité : 76 ; Karma 36

Pouvoirs : Le Basilic projète de ses yeux des rayons de micro-ondes avec lesquels il peut provoquer les effets suivants :

- chauffer ou refroidir la cible (vivante ou non), créant des dommages pouvant aller jusqu'à Remarquable (30) (suffisants pour faire fondre l'acier). Sa précision est Remarquable quand il se sert de ce pouvoir comme une arme. La portée en est sa ligne de vue.
- Produire une force cinétique Remarquable. A l'aide de celle-ci, il peut se propulser dans les airs et voler à une vitesse Excellente (10 zones / round). Sa peau lui confère une armure Excellente (20) et le protège des températures élevées. Il peut survivre sans eau ou nourriture pendant une relativement longue période. Une fois par jour, il peut se téléporter à une distance n'excédant pas 5 zones.

SUBTERRIENS

Corps à corps : Normal (6) ; Agilité : Normale (6) ; Force : Excellente (20) ; Endurance : Supérieure (10) ; Raisonnement : Faible (2) ; Intuition : Médiocre (4) ; Psyche : Faible (2) ; Vitalité : 28 ; Karma : 8

Pouvoirs : Les Subterriens résistent très bien aux conditions de vie souterraine. Ils possèdent une vision infra-rouge qui leur permet de se repérer dans le noir. Nés esclaves, ils ne connaissent rien d'autre que le respect envers l'autorité et sont perdus si leur chef disparaît.

Talents : Ils ont un Raisonnement Supérieur pour toutes les choses relatives à la technologie déviante. Cette génération de Subterriens est muette.

LA PIERRE OMEGA

Elle donne le pouvoir d'influer sur les roches et la lave (voir "l'abominable homme des laves"). De plus, elle semble modifier certains super-pouvoirs. Dans le cas du Basilic c'est normal puisque ses pouvoirs viennent d'une pierre similaire. Lorsqu'il possède la Pierre, il peut léviter sans avoir à maintenir son rayon optique, il augmente d'un niveau l'efficacité de ses pouvoirs (ainsi que de son armure) et son contrôle sur les effets "rocheux" de la Pierre est plus grand (il peut, par exemple, créer en quelques minutes un volcan de 500m de haut). Dans le cas de Tyrannus, cela lui a permis de transformer son talent de télépathe de telle sorte qu'il puisse influencer les esprits simples des Subterriens. A vous d'imaginer les effets que la Pierre peut avoir sur les pouvoirs d'autres personnes.

et apeurés. Dans un arsenal voisin se trouvent des carcans déviants propres à incapaciter les prisonniers éventuels. Des perforeurs peuvent ramener nos héros en deux heures à New York.

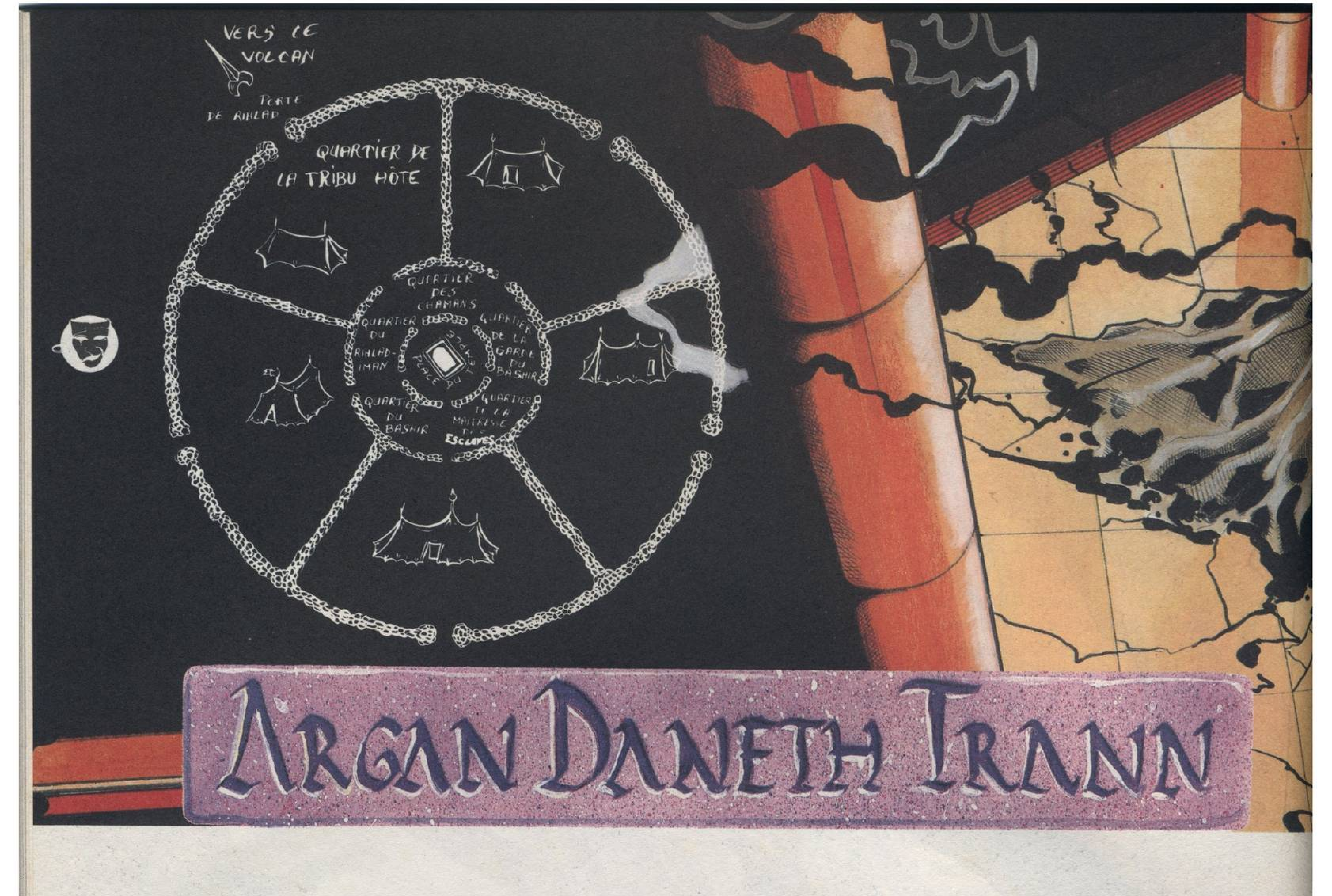
Karma

Laisser à Tyrannus le temps d'utiliser la Pierre : -200
Vaincre Tyrannus : +400
Se servir des lasers contre Tyrannus : +25
Laisser le Basilic s'emparer de la Pierre Omega : -200
Laisser l'Homme-Taupe s'emparer de la Pierre Omega : -250
Vaincre le Basilic : +300
Vaincre l'Homme-Taupe : +300
Réactiver la Pierre Omega : +75
Bluffer SANS la réactiver : +100
Soumettre l'Homme-Taupe à l'aide de la Pierre Omega : +200 (incompatible avec "Vaincre l'Homme-Taupe")
Perdre la Pierre Omega : -500
Laisser s'enfuir Tyrannus : -300
Avec la Pierre : -500
Laisser s'enfuir le Basilic : -200
Avec la Pierre : -500
Laisser s'enfuit l'Homme-Taupe : -100
Avec la Pierre : -400
Ramener à la surface en captivité Tyrannus : +400
Ramener à la surface en captivité le Basilic : +350
Ramener à la surface en captivité l'Homme-Taupe : +300
Apprécier le scénario : +500
Ne pas apprécier le scénario : -500
Service : +15%

Stéphane Bura




Les Joutes du Téméraire
Convention de Jeux de Simulation
Les 3 et 4 décembre au Palais des Congrès de Nancy
Avec le soutien du Conseil Général de Meurthe-et-Moselle
avec
La Coupe de France
Stormbringer
Et les tournois :
James Bond
Supergang
Maléfices
Croisades
et le Trophée Tank Leader
Entrée gratuite pour les visiteurs
Renseignements et inscriptions :
Cercle des élèves de l'ESSTIN
Excalibur Nancy et Metz
Initiations, démonstrations, figurines
Bédéthèque, vidéo permanente, espace micro-ordinateurs...
FUN 102.8 FM NANCY
ORIFLAM
C.E. ESSTIN - Parc Robert Bentz - 54500 Vandoeuvre - tel: 83 55 54 44
EXCALIBUR : Nancy - 35, rue de la Commanderie - tel: 83 40 07 44 / Metz : 34, rue du Pont des Morts
GIESNER



Chaque année, pour commémorer la naissance de Rihlad, les rihladims reconstruisent leur cité autour du tombeau de l'un des cinq saints fondateurs. Le cycle est immuable, la ville se retrouvant donc au même endroit tous les cinq ans. Seuls les chamans connaissent l'emplacement des tombes qui sont en fait entièrement souterraines. Une immense dalle de 30m sur 50m, bloc de pierre volcanique d'un seul tenant, marque simplement l'endroit, qui est recouvert de sable en temps normal et donc absolument invisible au non initié. Ainsi se bâtissent les légendes...

o

LA CONSTRUCTION DE LA VILLE ET DU TEMPLE

Quatre semaines avant la date du début des festivités, la quasi totalité des esclaves des différentes tribus est rassemblée sous la coupe de la *Maîtresse des Esclaves*. Sous la direction du *Rihladiman* et la protection de la garde du *Bashir* elle entreprend alors la reconstruction de la vil'e.

Le plan de la cité est simple et invariablement circulaire, centré sur l'emplacement du tombeau du saint fondateur fêté cette année là. Un premier cercle d'environ 170m de diamètre est constitué d'un muret de pierres entassées d'environ 50 centimètres de haut. Il marque les limites de ce qui sera la place centrale au milieu de laquelle sera érigé le temple. Cinq "portes" sont symbolisées par des piliers de pierres d'1m 50 de haut, les piliers des portes mesurant plus de 2m.

Les "remparts" proprement dit, marquant la limite extérieure de la ville, forment un cercle de plus de 1000m de diamètre. Ils mesurent plus de 2m de hauteur, les cinq ouvertures sont de véritables portes entre deux tours de 5m. A mi-chemin entre deux portes, un muret continu d'1m50 de haut court vers le centre jusqu'au deuxième cercle, formant ainsi 5 quartiers ayant chacun sa voie d'entrée et son allée menant jusqu'au temple.

Celui-ci est rebâti au-dessus de la dalle qui, dégagée, servira d'esplanade, deux marches étant déjà taillées sur son pourtour. Les pierres convoyées par les différentes tribus tout au long de l'année sont alors réunies et selon les indications du Rihladiman qui seul connaît les plans exacts, la Maîtresse de Esclaves fait remonter le puzzle... Le bâtiment achevé est entièrement en pierres, avec un toit voûté et sans aucune ouverture hormis une porte à double battants tournée vers le volcan.

Une fois le temple terminé les esclaves ayant participés à sa construction sont immédiatement isolés en un endroit entouré d'une fosse remplie de serpents venimeux et sont mis au secret sous la garde vigilante de la Maîtresse des esclaves.

Les tribus s'installent alors dans la ville resurgie des sables. Les dirigeants entrent les premiers et montent leurs tentes autour de la place centrale. Le Rihladiman et sa suite s'installent sur la droite, en face du temple. Les chamans des différentes tribus et leurs acolytes plantent leurs tentes de l'autre côté de la porte du temple à gauche. La maîtresse des esclaves campe avec ses aides près du lieu où sont maintenus les esclaves, derrière le temple. Le Bashir et sa cour se placent entre le Rihladiman et la Maîtresse des Esclaves, sa garde s'installant en face à côté des chamans.

La tribu dont la ville porte le nom du saint protecteur cette année là, entre ensuite par la porte de Rihlad dans le quartier faisant face au temple. En tant que tribu hôte, elle a en charge l'organisation des fêtes et cérémonies, les tribus ayant toujours à coeur de faire plus grand et fastueux que les hôtes des années passées.

Les quatre autres tribus s'installent



chacunes dans un quartier. Les portes sont alors fermées et le Rihladiman baptise solennellement la cité du nom du saint fondateur du lieu. La population totale, femmes, enfants et esclaves compris peut parfois atteindre près de 15 000 personnes ! Autant dire qu'avec les milliers de tentes enchevêtrées cela ressemble plus à un immense souk qu'à une capitale...
Les guerriers *Dassek* ne sont pas admis à l'intérieur de l'enceinte et patrouillent aux alentours durant tout le mois de festivités, les portes n'étant rouvertes qu'une fois celles-ci terminées. La garde du Bashir veille durant tout ce temps à ce que personne ne sorte et à la sécurité du temple.

AU TEMPS DE RIHLAD, LES FETES SUCCEDENT AUX CEREMONIES

La cérémonie des offrandes

Successivement, les *Imdriss* de chaque tribu viennent dans la pénombre du temple pour déposer les richesses accumulées pendant l'année dans les grands réceptacles en pierre disposés de part et d'autre de l'entrée. L'Imdriss de la tribu hôte apporte son offrande dans le réceptacle installé devant l'autel du sacrifice et met un point d'honneur à y déposer un trésor plus grand que les autres.

Le Réveil de Rihlad

Une fois les Imdriss sortis, le Rihladiman s'enferme dans le temple et prépare son incantation à Rihlad qu'il prononce sur la plate-forme pentagonale érigée vers le fond (sort "Appel du Feu Originel" dans ses effets moindres). Un grondement sourd provient alors des entrailles de la terre et un mini volcan se forme rapidement au milieu de la plate-forme ! Une fois la petite éruption amorcée, les chamans entrent à leur tour et allument les torches disposées sur des candélabres le long des murs. Les portes du temple sont alors grandes ouvertes et tous les rihladims défilent devant le feu des entrailles, dans un silence mêlé de crainte, pour constater la réalité du prodige une nouvelle fois accompli. Seuls les chamans et leurs acolytes pourront désormais entrer dans le temple jusqu'à l'extinction du Feu Sacré de Rihlad, à la fin du mois.

La grande fête du réveil

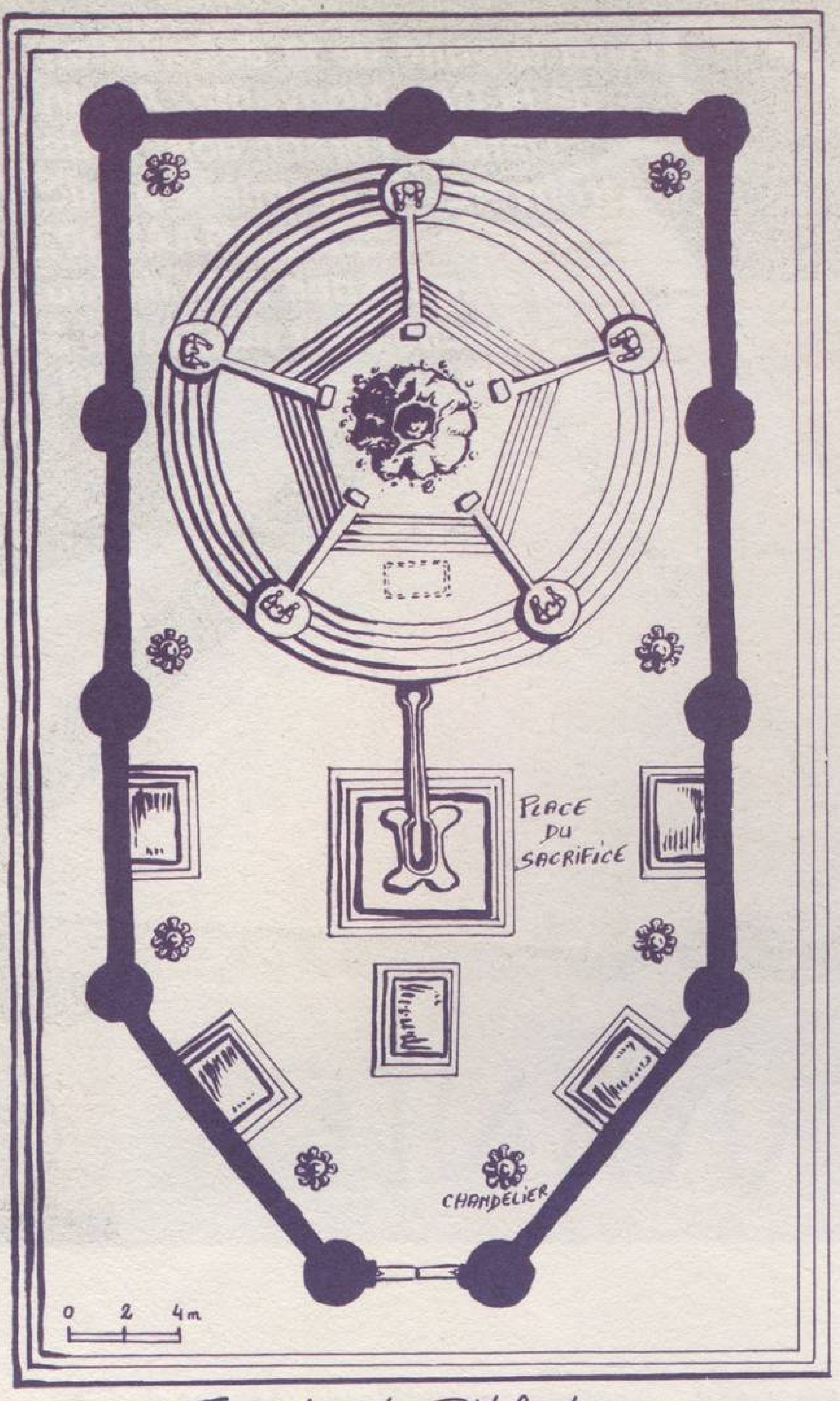
Cette première journée de cérémonie est suivie de quatre jours de festins et de ripailles où le vin de palme coule à flot et les viandes rôtissent sans discontinuer pour fêter la réponse de Rihlad à l'appel de son peuple.

Les cérémonies sacrificielles de purification

Durant les quatre à six jours qui suivent, les esclaves, paiens ayant profanés le sol de Rihlad, sont "purifiés" à tour de rôle... Ils sont attachés sur l'autel du sacrifice, la tête au-dessus d'une rigole menant jusqu'à une petite fente dans la dalle, située au pied des marches montant jusqu'à la plate-forme du mini volcan. Là ils sont égorgés prestement et vidés de leur sang qui coule pour disparaître sous la dalle. Leur corps est ensuite jeté dans le petit cratère où il se consume instantanément.
Les chamans qui procèdent à l'opération le font sans aucune cruauté et sans faire souffrir le sacrifié, les rihladims étant persuadés d'agir pour le salut de l'âme des profanateurs.

La cérémonie de l'art de l'honorable

Le sang des sacrifié coule en fait dans une petite citerne souterraine taillée dans le bloc de la dalle. Une fois remplie de sang, un mécanisme se déclenche et un escalier apparaît au pied de la plate-forme. Il permet de descendre





SALLE DE
CEREMONIE
CHANDELIER
CITERNE
SANGLANTE
SALLE DU
TRÉSOR
0 2 4m

Crypte du Temple

dans la crypte où repose le saint fondateur.
Le Rihladiman et les Chamans descendent le lendemain dans la salle de cérémonie de la crypte pour célébrer l'honorable fondateur et se pénétrer à nouveau de son enseignement gravé sur les murs de la pièce pentagonale.
La Maîtresse des esclaves, jouant son rôle de scribe, peut exceptionnellement venir déchiffrer pour eux les signes et en reproduire des extraits sur des parchemins pendant deux jours. Ils seront destinés à l'enseignement de l'art particulier reçu par le saint fondateur (cf GRAAL 10).
Suivent à nouveau cinq jours de réjouissances et d'orgies en souvenir de l'honorable saint du lieu.

La Cérémonie du tranchant sublime

Pendant les trois ou quatre journées qui suivent, les chamans de chaque tribu viennent réparer et forger les armes de la tribu pour toute l'année. Ils prononcent leurs incantations à Rihlad (sort "Tranchant Sublime") en travaillant les lames au feu du volcan et sur des enclumes disposées au pieds des immenses statues des fondateurs. Chaque chaman travaille devant l'effigie du saint protecteur de sa tribu, celle de l'honorable s'élevant face à la porte.

La grande fête des guerriers

Les quatre jours suivants sont consacrés à des tournois au cours desquels les guerriers rivalisent d'adresse et combattent pour l'honneur. On déplore régulièrement quelques blessés et parfois même des morts, mais les festins du soir effacent rapidement les mémoires... C'est également le seul moment de l'année où des hommes ayant un différent profond peuvent vider leur querelle en un duel à mort. A la fin de ces journées, les paires *Hadjekim-Holakdim* sont formées pour les cinq années à venir entre les tribus.

La cérémonie de fermeture du sépulcre

La pierre poreuse absorbant le sang de la citerne, l'ouverture menant à la crypte se referme petit à petit. Le Rihladiman descend alors seul les richesses déposées dans les réceptacles jusqu'à la salle du trésor accessible par une porte secrète derrière le sarcophage richement ouvragé de l'honorable. Le travail peut durer plusieurs jours, mais il ne déplait pas vraiment à l'actuel dépositaire de la charge. Une fois la crypte refermée, une dernière cérémonie réunit les chamans, puis le temple est fermé jusqu'à ce que l'éruption s'achève, ce qui ne tarde guère.

Le Grand Conseil et la Dispersion

Pendant que le temple est redémonté et ses pierres réparties entre les tribus, le Grand Conseil Rihladim se réunit, si besoin est, sous la présidence du Bashir pour régler les problèmes concernant toutes les tribus. Les pierres des enceintes sont dispersées aux alentours et les tribus reprennent leur habituelle errance, après un bref festin de départ. Une fois tout le monde parti, le Rihladiman fait lever une tempête de sable pour que le lieu retrouve son aspect anodin.

UNE SOCIETE AUX COUTUMES ORIGINALES

La société Rihladim est complètement imprégnée des écrits et des lois édictées par les cinq Saints Fondateurs, nons sans apparentes contradictions, comme le fait de voir cohabiter une certaine forme de démocratie avec un esclavagisme que l'on pourrait qualifier de bienveillant, et des sacrifices humains...

Les esclaves ont une importance cruciale, puisque ce sont eux qui effectuent tous les travaux. Ils ont les chevilles reliées par des chaines en permanence et travaillent dûrement à s'occuper des montures, à puiser et transporter l'eau, à monter et démonter les tentes et surtout à tirer les lourds chariots contenants les pierres du temple, lors des déplacements.

Ils sont bien nourris et traités avec une relative humanité, mais leur vie s'achève après un maximum de 12 mois de ce régime... Aussi nombreux sont-ils à devenir fous ou à tenter de se suicider (s'échapper conduirait inévitablement au même résultat, mais après de longs jours de souffrances sous le soleil implacable du désert, pour finalement mourir de soif !)

Les esclaves qui disent regretter leur geste sacrilège, (commis en pénétrant sur le sol sacré du Grand Désert de la Désolation Grise), vouloir se convertir et expier humblement, ont la vie sauve. Ils prêtent alors serment, sont enseignés dans le vrai culte pour acquérir le statut privilégié d'*Esclave Converti* et servent en fait de contremaître pour diriger les autres esclaves, même s'ils portent toujours des chaînes en signe de mortification !

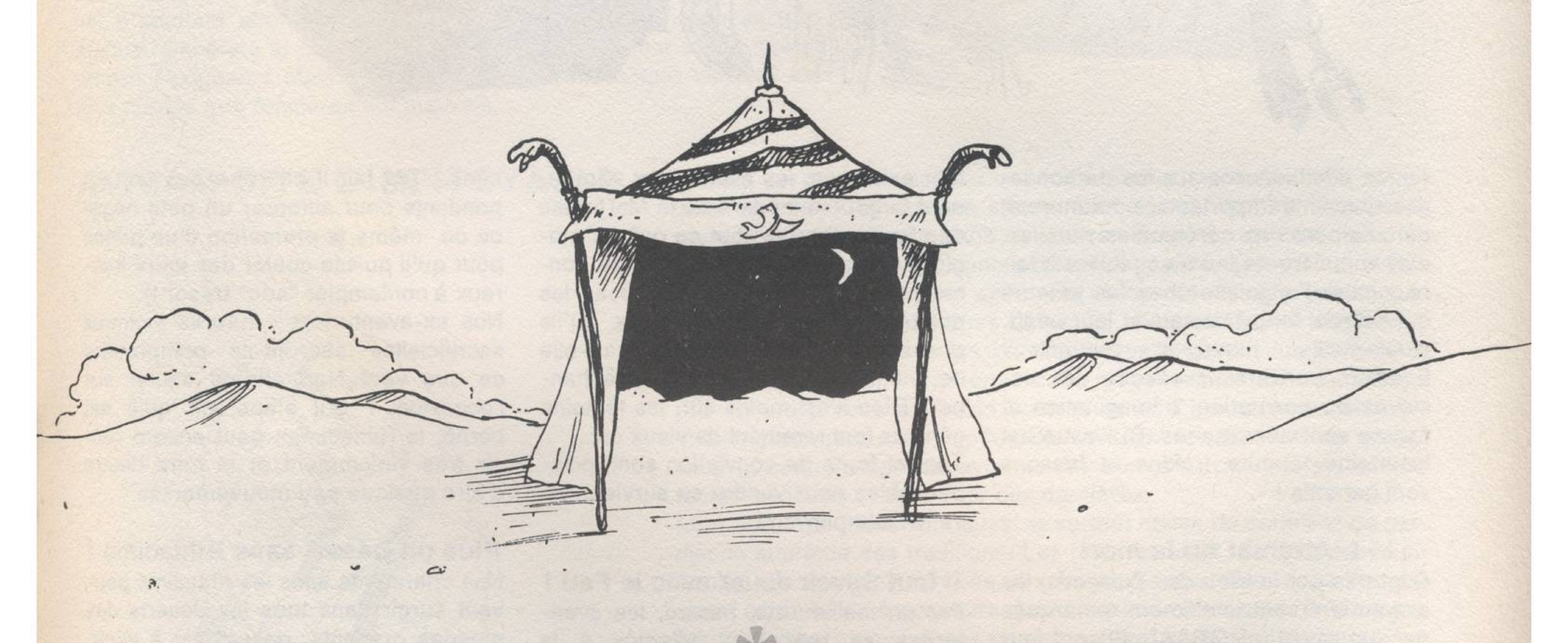
Les esclaves convertis jouissent de la liberté de circulation dans le camp et peuvent même posséder leur propre tente, mais ne peuvent fonder une famille. Leur principal interdit est de s'échapper ! Si un esclave se sauve, on le punit et on le ramène au camp, mais si un converti s'enfuit et est repris, on le conduit immédiatement sur la tombe du fondateur la plus proche pour être sacrifié sur le champ... Car s'il est admis qu'un esclave puisse chercher à sauver sa vie, la trahison à la parole donnée est considérée comme le pire des crimes par les Rihladims.

La vie des camps est organisée entièrement par les femmes, qui dirigent également les esclaves convertis, avec les guerriers les plus âgés. Elles sont, avec les chamans, les seules à savoir lire et écrire les runes anciennes de la lanque écrite des Rihladims et sont ainsi les scribes de ce peuple.

Cette société laisse donc une grande place aux femmes qui participent aux conseils de tribu au même titre que les hommes. Les femmes mariées ont voix consultatives (comme les guerriers n'ayant pas encore tués d'ennemis), et pleins pouvoirs dès qu'elles ont enfanté (comme les hommes dès qu'ils ont acquis leur première victoire au combat). L'avis des veuves des guerriers morts les armes à la main compte double.



Le conseil, présidé par l'Imdriss, est à la fois le parlement et le tribunal de la tribu et peut être convoqué à la demande de n'importe lequel de ses membres. Les écrits des cinq Fondateurs, dont les Chamans sont les gardiens, et la Coutume, dont les femmes scribes sont les garantes, guident en principe toute décision, importante où non, qui se détermine à la majorité des voix.



POUR APPROFONDIR SA CONNAISSANCE DES RIHLADIMS...

Comme préambule aux idées de scénarios qui suivent, les aventuriers auront la joie, l'honneur et l'avantage de faire partie d'une caravane subissant l'attaque en règle d'une tribu rihladim, qu'ils soient mercenaires chargés de protéger la caravane, en quête de la fameuse cité mouvante et de ses immenses richesses, ou qu'ils traversent simplement le désert pour se rendre en un lieu lointain où une affaire urgente les appelle.

L'héroïsme menant souvent directement à la tombe, ils auront sûrement la sagesse de se laisser faire prisonnier avant de succomber sous le nombre. Quoi que tout bien réfléchi, la mort est parfois préférable à certaines situations... En tous les cas, ils apprendront vite de leurs compagnons d'infortune, le triste destin qui les attend !

La Course contre la Mort (Pour joueurs expérimentés)

Faits prisonniers un mois avant la renaissance d'Argan Daneth Trann, les aventuriers ne se résoudront sûrement pas à mourir si jeune ou en tout cas si peu glorieusement !

En distillant petit à petit l'information

(luttes d'influence entre les personnages rihladims importants, coutumes et déroulement des cérémonies rituelles, etc) le maître de jeu s'emploiera à faire monter l'angoisse chez les joueurs qui devront tenter de sauver leur peau. Quel meilleur moyen d'y parvenir ? Evasion, conversion, révolte des esclaves ou corruption ? Imagination et astuce sont nécessaires. Si l'issue est incertaine, sueurs froides et frissons sont garantis !

L'Attentat ou la mort

Capturés par la tribu des Zulayeds, les aventuriers sont finalement remarqués par Akhamrid (cf GRAAL 10) qui leur propose d'assassiner le Bashir en public pendant les cérémonies de purification, en échange de leur vie et de leur liberté.
Choix manichéen en perspective : faire confiance au perfide Akhamrid ou le dénoncer au Bashir au dernier moment ? Rihlad seul sait comment les deux réagiront...

La Magie Planche de Salut ?

A quelques jours de la fin prévisible de leur existence, les aventuriers apprennent le goût immodéré de la Maîtresse des Esclaves pour tout ce qui est magique. Parviendront-ils à prendre contact avec elle et à lui proposer les quelques objets très précieux qu'ils possèdent encore ? Acceptera-t-elle de leur laisser la vie sauve en échange ? Rien n'est moins sûr, les témoins gênants font rarement de vieux os...
Tact et force de conviction sont indispensables pour vendre sa survie... Vive le Role-playing !

Il faut Savoir Jouer avec le Feu !

Par un malheureux hasard, les aventuriers se retrouvent affectés à la construction du temple. Une fois leur tâche achevée, ils goûtent un (court) repos bien mérité, leur quiétude étant jalousement préservée par quelques dizaines de charmantes bestioles sifflantes et rampantes...
Néanmoins, un étrange vieillard vient visiter tous les esclaves réunis là pour les questionner discrètement sur leur passé. Il cherche à savoir s'ils étaient riches, quelle était leur profession ou s'ils avaient des relations haut placées... (en fait il cherche des correspondants pour amorcer un petit négoce ou même la protection d'un prince pour qu'il puisse couler des jours heureux à contempler "son" trésor !).
Nos ex-aventuriers - futures victimes sacrificielles sauront-ils comprendre ce que veut Narmehd et sauter sur l'occasion ? S'il s'aperçoit qu'il est berné, le Rihladiman peut encore réagir très violemment et la fuite risque d'être quelque peu mouvementée.

Plus un Désert sans Rihladims !

Nos charmants amis les rihladims peuvent surgir dans tous les déserts des mondes présents, passés ou à venir, aussi n'hésitez pas à les faire apparaître au moment opportun pour secouer une campagne languissante ou pour rompre la monotonie d'un voyage sans histoire.
Vous connaissez leurs traditions et leurs problèmes présents, à vous d'imaginer et façonner leur avenir !

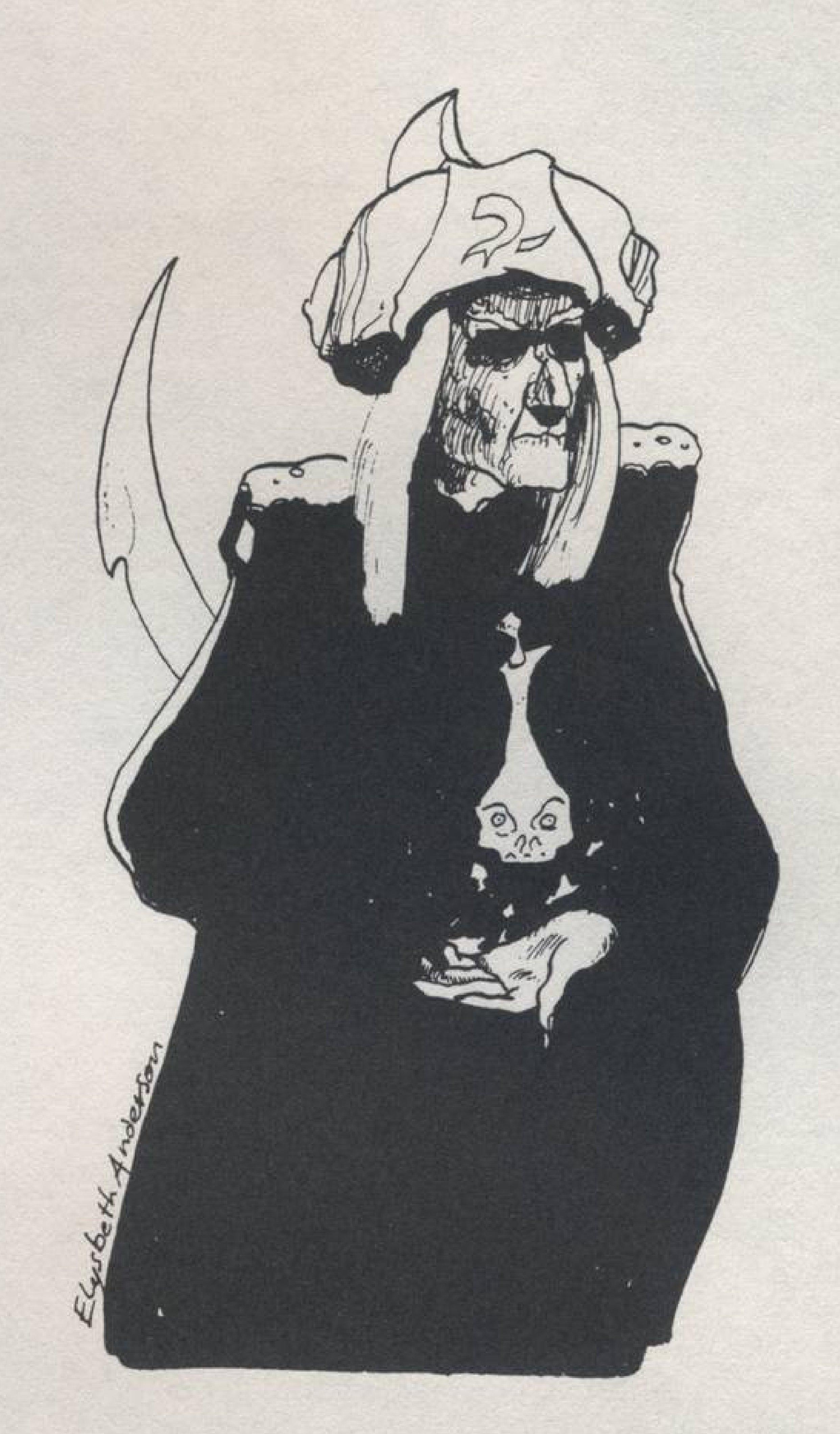
Philippe Rio



NARMEHD DIT L'ETERNEL



Narmehd, qui a 81 ans et se porte comme un charme, est déjà exceptionnel de par le fait qu'il soit encore en vie après tant d'années passées dans l'inhospitalier désert de la désolation grise. De plus, malgré un physique plutôt ingrat, il est reconnu comme l'un des plus puissants et estimés Grand-Prêtres de Rihlad depuis des générations. Certains disent même qu'il aurait découvert le secret de l'immortalité ! (d'où son surnom). Son maigre visage parcheminé entouré d'une auréole de longs cheveux blancs laisse transparaître une énergie et une volonté sans faille. Une fois la décision prise, ses ordres sont secs et sans appel. Les yeux des plus farouches guerriers se baissent devant son regard d'aigle et l'on ne saurait dire si c'est la crainte, plus que l'admiration ou le respect qui les fait plier...
Ce petit homme guide depuis 22 ans le peuple de Rihlad vers une plus grande tolérance envers les étrangers et essaie de modérer quelque peu le fanatisme séculaire de ses co-religionnaires. Depuis quelques années, il est aidé en cela par le nouveau Bashir. Les deux hommes se soutiennent mutuellement, sans pour autant s'apprécier réellement... Non pas que le Rihladiman soit humaniste ou anti-esclavagiste, loin de là ! Face à la diminution régulière du nombre d'esclaves, il fait tout simplement preuve de réalisme économique plutôt terre à terre. Il préconise de ne plus sacrifier que les esclaves ayant travaillés à la construction du temple, lors des cérémonies annuelles de purification. Il verrait également d'un bon oeil l'amorce d'échanges commerciaux avec l'extérieur, afin d'améliorer le niveau d'existence de son peuple (et son confort personnel par la même occasion).
Par ses espions placés dans toutes les tribus, il sait que certains chamans le traitent d'hérétique et complotent contre lui, mais il estime contrôler la situation. De par ses fonctions, Narmehd est gardien des secrets et du trésor des Saints Fondateurs qu'il a un peu tendance à considérer comme le sien... On ose même murmurer qu'il n'hésiterait pas à fuir avec, si les choses tournaient mal pour lui! Il soutient actuellement le bashir, mais il se méfie de sa trop grande honnêteté et pourrait très bien le laisser tomber si son intérêt propre l'exigeait ! Mais en définitive le machiavélique vieillard est plus cupide que foncièrement mauvais.





AICHAM DITE L'IMPITOYABLE



Aicham est ce qu'on appelle une forte femme. Avec un corps splendide, sa beauté est encore intacte à 41 ans et seul son visage au regard dur et intelligent trahit sa nature véritable : un être d'une intelligence supérieure qui, ignorant tout de la pitié, assume sa charge de Maitresse des esclaves avec zèle et loyauté. Choisie par le conseil, parmi toutes les femmes rihladims, elle a en fait été élevée depuis son enfance, avec les plus brillantes jeunes filles, afin d'être prête à éventuellement assumer cette responsabilité. Elle a donc appris à faire preuve de froide autorité envers les esclaves et à les châtier justement mais impitoyablement. Sa fonction est de superviser le contrôle des esclaves et des convertis par les femmes de toutes les tribus et de former ces dernières.
Mais ses attributions sont aussi et surtout celles de scribe et de gardienne suprême des traditions. Les femmes étant les détentrices du savoir, elle est la plus lettrée et savante d'entre elles. A ce titre Aicham est la seule à connaitre quelque peu les arcanes de la magie. Elle a d'ailleurs poussé ses connaissances en la matière beaucoup plus loin qu'il ne le lui est permis, mais se garde bien de l'ébruiter. Elle est à l'affut de tout ce qui peut la faire progresser dans son art et Rihlad seul sait ce qu'elle serait prête à faire pour un sort puissant ou un objet magique particulièrement intéressant... Suivant la tradition, elle est la femme du Rihladiman et partage donc, sans éprouver aucun sentiment à son égard, la couche du vieillard depuis 3 ans qu'elle a été nommée à ce poste. Elle sait tout sur tous grâce à son réseau d'informatrices dévouées. Aicham est un élément discret mais de poids de la politique rihladim par l'nfluence qu'elle a, à travers les femmes, dans les conseils des tribus et par ses pouvoirs cachés. Elle tient par dessus tout à son indépendance d'esprit et pour l'instant ne se compromet avec aucun clan, sans pour autant se les mettre à dos.

GUERNEYM Bashir des Rihladims

CL : Assimilé Ranger Niv : 14 Race : Humain Al : Loyal Neutre
F : 17 I : 16 S : 17 D : 16 Co : 15 Ch : 16
54 ans 1m78 80 kg 127 points de vie
Spécial : - Anneau de protection +2
- Cimeterre Rihladim +2
- Contrôle tous les rapaces
- Immunité contre toute forme de poison

AKHAMRID Imdriss des Zulayed

Cl : Assimilé Ranger Niv : 10 Race : Humain Al : Neutre mauvais
F : 18.34 I : 15 S : 11 D : 17 Co : 16 Ch : 15
Spécial : - Anneau de protection +1
- Cimeterre Rihladim +1
- Contrôle les Aigles
- Immunisé contre le venin de tous les serpents

NARMEDH Rihladiman

Cl : Assimilé Druide Niv :18 Race : Humain Al : Neutre
F : 14 I : 13 S : 18 D : 14 Co : 14 Ch : 17
81 ans 1m62 52 kg 103 points de vie
Spécial : - Cape de protection +2
- Bâton de serpent "Crotale" : idem bâton serpent "vipère" (cf GdM p. 130) mais 5d6 dégâts si le jet de sauvegarde est raté.
Sorts : "Pouvoirs de Sourcier", "Tempête de sable", "Tranchant Sublime" et "Appel du feu Originel"

AICHAM Maitresse des esclaves

Cl : Assimilé Magicienne Niv : 10 Race : Humaine Al : loyale Neutre
F : 15 I : 18 S : 10 D : 17 Co : 15 Ch : 12
41 ans 1m 73 60 kg 56 points de vie
Spécial : - Anneau de protection +1
- Bâton de puissance (GdM p 130)

AUTRES PERSONNAGES

Race : Humaine Al : Loyaux Neutres
Allmad : Hadjekim
Assimilé Ranger 2 (dext 17 + armes spéciales)
Assahm : Holakdim
Assimilé Ranger 2 (forc 17 + armes spéciales)
Cavaliers Rihladims : Assimilés Rangers 3 (+ combat à cheval)
Chamans : Assimilés Druides 9 (+ sorts spécifiques aux rihladims)

SORTS SPECIAUX DES DRUIDES RIHLADIMS

POUVOIRS DE SOURCIER (altération)

Niveau : 4 Composants : V,S,M
Portée : 0 Temps d'incantation : 3 rounds
Durée: spéciale Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : 5 + Niv km de rayon autour du jeteur de sort

Explication / Description : Ce sort a deux effets possibles :
- Il permet au druide de détecter toute présence d'eau (mer, lac, rivière, puits, source... etc) dans la zone d'effet et sur une profondeur de 10 + Niv en mètres.
- Prononcé au dessus d'eau située en profondeur, dans la limite de portée du sort, il fera jaillir cette eau en surface.
Note : L'eau n'est pas créée par ce sort, si aucune forme d'eau n'est présente dans l'aire d'effet, le druide ne trouve rien !

TEMPETE DE SABLE (Altération)

Niveau : 5 Composants : V,S,M
Portée : 4000 m max. Temps d'incantation : 1 tour
Durée : 2-24 heures Jet de protection : aucun
Zone d'effet : 500 à 3000 m de diamètre

Explication / Description : Ce sort n'est utilisable que dans une zone désertique et / ou sablonneuse (il fonctionnera sur une plage de dunes mais pas dans un désert rocailleux...). Il permet au druide de lever des vents tourbillonnants très violents limités à la zone d'effet ce qui crée une tempête de sable.
A l'intérieur de la zone, la visibilité est réduite à 1 m et la dextérité est réduite de 10 points (si elle tombe à 0 ou moins, aucun combat ou déplacement n'est possible) et la vitesse normale de déplacement est divisée par 20.
Le druide ne contrôle pas l'intensité de la tempête qui est toujours maximum, mais il peut faire cesser les effets du sort à tout moment.

TRANCHANT SUBLIME (Altération) Réversible

Niveau : 6 Composants : V,S,M
Portée : au toucher Temps d'incantation : 3 tours
Durée : permanente Jet de protection : aucun
Zone d'effet : Objet touché

Explication / Description : Ce sort, prononcé en forgeant tout objet tranchant, donnera un fil exceptionnel à la lame. Les armes bénéficieront des mêmes bonus au toucher et aux dégâts que des armes magiques équivalentes. Ce bonus est de + Niv / 7 arrondi à l'unité inférieure, ainsi un druide de 9ème niveau pourra créer une arme + 9 / 7 = +1 et un druide 14ème une arme + 14 / 7 = +2.
Note : Ces armes ne sont pas magiques et ne bénéficieront donc pas de leurs autres avantages (jet de sécurité, dégâts contre certains monstres... etc).

APPEL DU FEU ORIGINEL (Altération)

Niveau : 7 Composants : V, S, M
Portée : 10 à 10.000m Temps d'incantation : 4 tours
Durée : 1 à 30 jours Jet de Protection : aucun
Zone d'effet : 6 à 60.000m de diamètre

Explication / Description : ce sort extrêmement puissant permet au druide de réveiller les forces tectoniques originelles en un point déterminé. Il contrôle la surface du volcan ainsi créé et la durée de l'éruption dans les limites indiquées, la hauteur du volcan variant proportionnellement de 1 à 1000m.
Les effets de l'éruption sont également proportionnels à la taille du volcan. Ainsi les coulées de lave et nuées ardentes peuvent affecter une zone jusqu'à 10 fois supérieure au diamètre du volcan, selon les désirs du druide. Une fois le sort achevé, le volcan demeure présent, mais reste inactif.



ARMES RIHLADIMS

Type d'arme	Poids en PO	Dég P ou M	Dég G
Hadjek	200	1-10	2-12
Hadak	15		2-7
		1-6	
Cimeterre	40	2-9	2-7
Holakd	10	2-8	2-7

Armes lancées	Cadence de tir	Portée C	M	L
Holakd	2	3	6	12
Arc court	2	6	12	21



ON N'A PAS TOUS LES JOURS 20 ANS !

JEU DE STRATEGIE
POUR 2 A 4 JOUEURS
A PARTIR DE 10 ANS

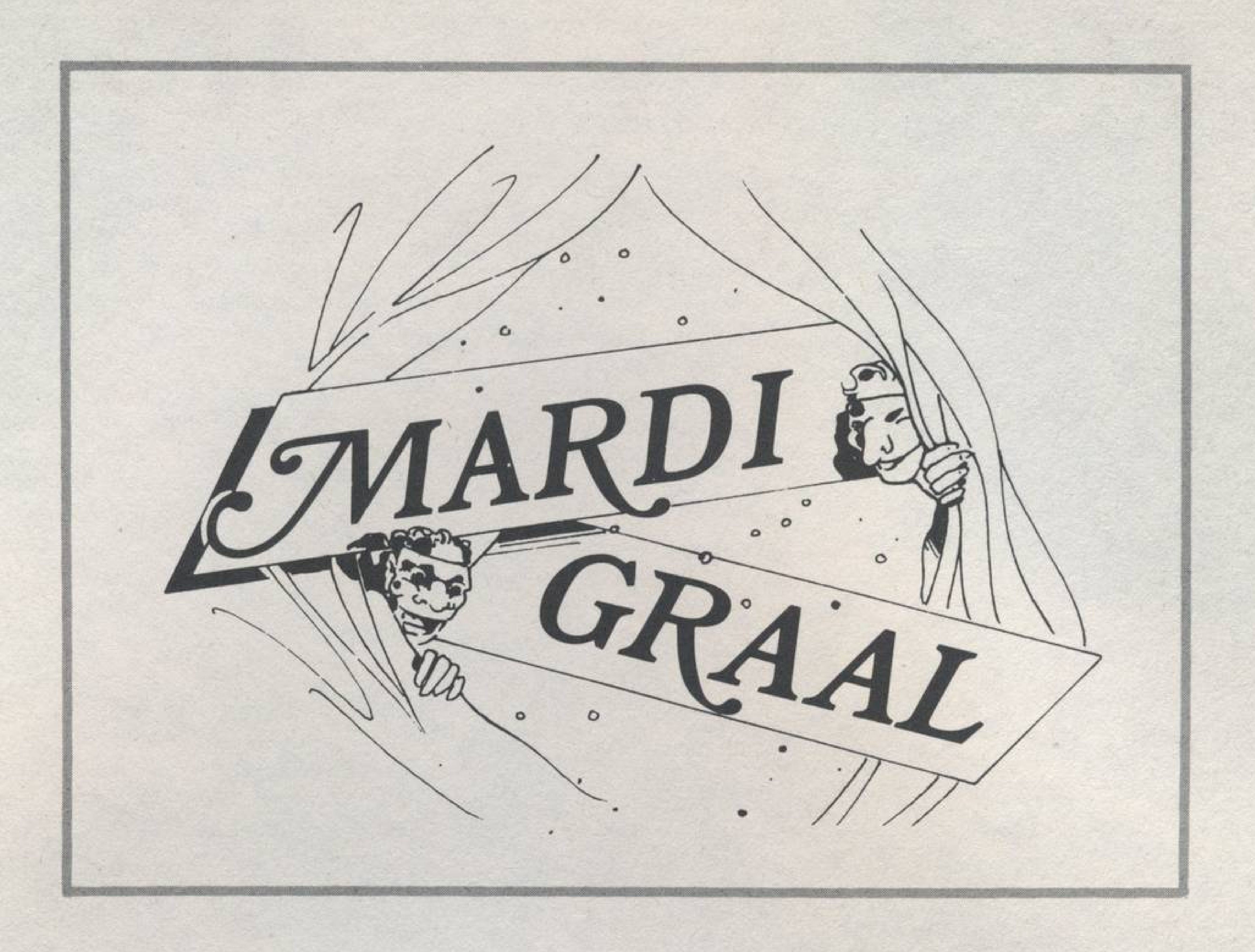
Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec



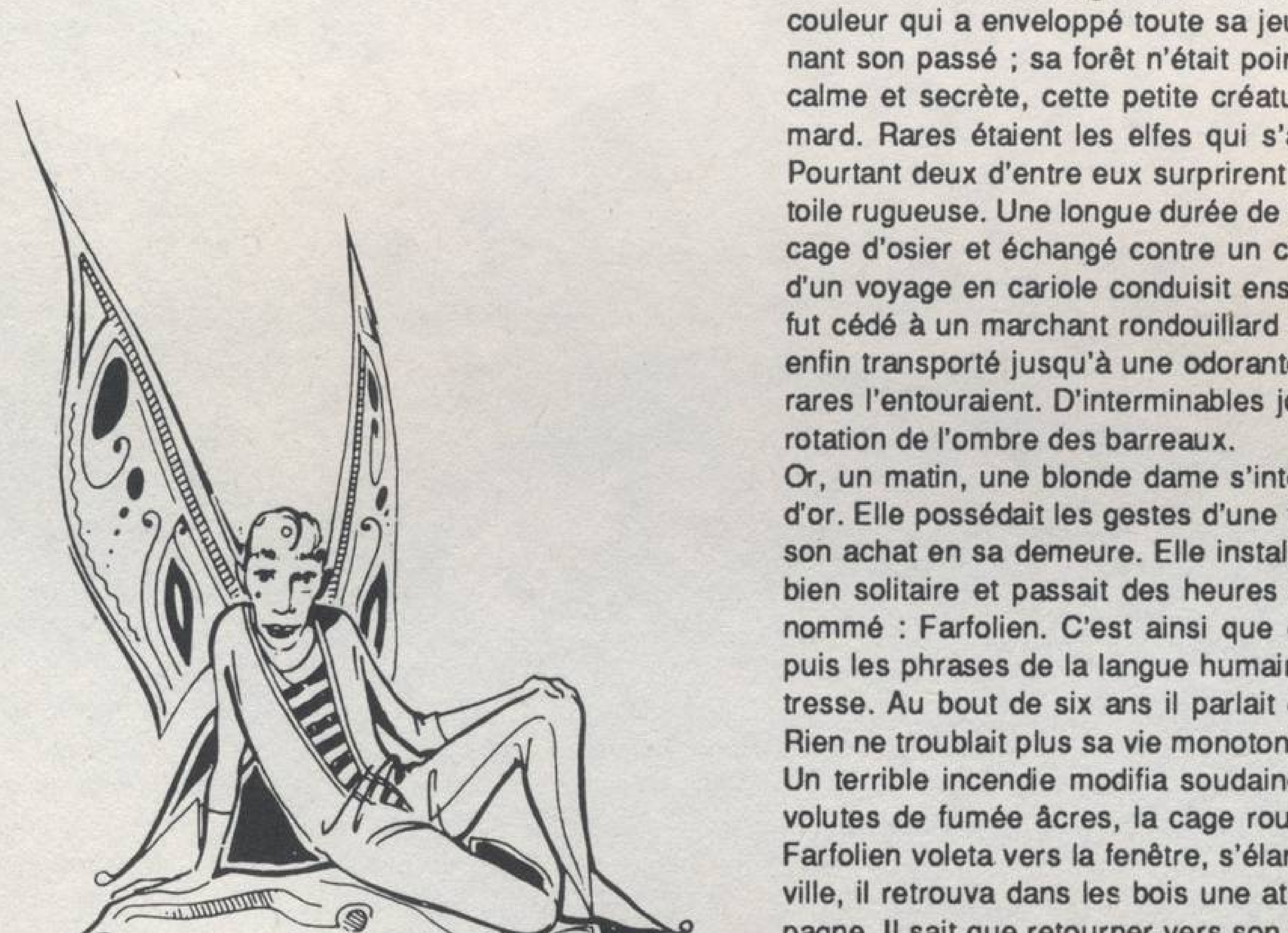
Rexton - 32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. **(1) 45.32.86.86**

Jouez à Mai 68
au triathlon
Contactez C. Lefèvr
au 46 31 04 0

SOCOMER Publicité



farfolien



De la Forêt Bleue il ne se souvient que des brumes fraiches et des ombre végétales. L'évocation de ces lointaines images ne ravive en lui qu'un voile de teinte outremer, car tel était bien la couleur qui a enveloppé toute sa jeunesse. Il ne lui reste ainsi qu'une unique certitude concernant son passé ; sa forêt n'était point verte mais sombre et bleutée. Destiné à y mener une vie calme et secrète, cette petite créature vit brutalement son existence basculer dans le cauchemard. Rares étaient les elfes qui s'aventuraient jusqu'au coeur du monde des Grands Arbres. Pourtant deux d'entre eux surprirent notre insouciant personnage et le glissèrent dans un sac de toile rugueuse. Une longue durée de temps sans couleur s'écoula. Il fut ensuite jeté dans une fine cage d'osier et échangé contre un cheval à l'allure noble et élancée. Le vacarme assourdissant d'un voyage en cariole conduisit ensuite le prisonnier jusqu'à un lieu encore plus bruyant. Là, il fut cédé à un marchant rondouillard contre deux montures à la chatoyante crinière rousse. Il fut enfin transporté jusqu'à une odorante boutique de la cité où d'autres cages peuplées d'espèces rares l'entouraient. D'interminables journées se succédèrent, uniquement marquées par la lente rotation de l'ombre des barreaux.

Or, un matin, une blonde dame s'intéressa au fragile personnage ailé et l'acquit pour beaucoup d'or. Elle possédait les gestes d'une fleur balancée par le vent ; précautionneusement elle amena son achat en sa demeure. Elle installa une cage plus spacieuse près de la fenêtre. Elle semblait bien solitaire et passait des heures à entretenir un monologue avec celui qu'elle avait aussitôt nommé : Farfolien. C'est ainsi que durant plusieurs années il apprit à reconnaitre les syllabes puis les phrases de la langue humaine. Il parvint même à s'exprimer à la grande joie de sa maitresse. Au bout de six ans il parlait couramment mais oubliait peu à peu son langage maternel. Rien ne troublait plus sa vie monotone d'animal domestique.

Un terrible incendie modifia soudainement son destin. Au milieu de la panique générale et des volutes de fumée âcres, la cage roula à terre et la porte s'ouvrit sous le choc. Encore étourdi, Farfolien voleta vers la fenêtre, s'élança dans la lumière et se laissa porter par la brise. Fuyant la ville, il retrouva dans les bois une atmosphère familière. Depuis il vagabonde librement en campagne. Il sait que retourner vers son lieu de naissance est désormais impossible. Il ignore tout du chemin à prendre et se sent totalement étranger aux autres lutins. Il reste solitaire et méfiant mais peut s'avérer un excellent compagnon plein de bonne humeur et d'entrain. Sa grande crainte demeure l'avidité des hommes car il se rappelle qu'il vaut très cher... dans un zoo !

CARACTERISTIQUES AD&D

Pixie Alig : LB PV : 3 CA : 5
F : 3 I : 15 S : 10 D : 18 Co : 6 Ch : 14

Pour plus de détails, consulter le MM1 à la page 88. Farfolien est une espèce de Pixie un peu particulière puisqu'il ne bénéficie d'aucuns des pouvoirs supranaturels de ces lutins, y compris la résistance magique, sauf la capacité de détecter les alignements et la dissipation de la magie (8° niv.) une fois par jour.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

FOR : 3 CON : 6 TAI : 2 INT : 15 POU : 15 DEX : 18 APP : 14
Age : ? PV : 4 PF : 10 PM : 15 MRA TAI : 3 MRA DEX : 2 MRA mêlée : 5

Agilité (+12) : esquiver, 77 ; lancer, 51 ; **Communication (+10)** : chanter, 63 ; parler humain, 72 ; **Connaissance (+5)** : des animaux, 39 ; des plantes, 44 ; des humains, 28 ; **Discrétion (+11)** : dépl. silencieux, 67 ; se cacher, 74 ; **Manipulation (+9)** : passe-passe, 29 ; **Perception (+6)** : scruter, 41.

Armes (+9, +12, -1d4) : Fronde : A, 54 ; dég : 1d3. Pas d'armure.

Magie (+14) : - *Esprit (75) :* Miroir 3.

naafti



Cette Elfe Grise a été bannie de son peuple, la Haute tribu de *Kelintsée*, il y a de cela 150 ans. Les rumeurs vantant la tolérance de la société elfique ont été quelque peu embellies par la légende. De cela Naafti pourrait témoigner. Les Elfes, à l'instar des humains, ont plus souvent qu'on ne le croit, condamné certains des leurs jugés différents et associaux. Aujourd'hui, la légende a gardé ses droits, pourtant Naafti erre sur les chemins, portant à la main gauche la marque de mise au ban*. Victime d'une haine aveugle nourrie par une peur atavique de la différence, elle a su dépasser les barrières raciales qui confinent les Elfes dans un isolément décadent. Elle a découvert le peuple nain qui, au jour de son malheur, l'a recueillie et soignée. Et ces êtres un peu bourrus et taciturnes, que la culture de son pays disait rustres et sans nuances se sont révélés à ses yeux comme des gens riches et subtils, généreux et sages. Elle est devenue leur ami et répond à leur appel quand ils ont besoin d'elle.

Naafti est un être aigri et désabusé, qui refuse de croire à l'intervention divine. Elle admire sans les partager l'enthousiasme pour la vie de ses amis nains et leurs espoirs existentiels. Pour elle, la vie est faite d'errance et de dérision. "Le bien s'il existe encore est plus dans le coeur des hommes que dans l'ordre fantoche que les Elfes ont cru si sagement instituer (sic)". Encore enfant Naafti ressentait déjà des choses que semblaient ignorer les autres. Elle se mettait parfois à pleurer sans raison ou d'autres fois, au contraire, une joie impromptue emplissait son âme. Chaque fois qu'elle visitait un lieu inconnu d'elle, une émotion chargée d'histoire la saisissait sans qu'elle puisse en comprendre l'origine. Mais il y avait d'autres faits plus curieux : quand Naafti devenait coléreuse, tous les gens alentours s'effondraient, meurtris par de violentes douleurs cérébrales, qui cessaient avec l'apaisement de la jeune fille. Plus tard elle prit conscience de son pouvoir et canalisa l'énergie innée qui émanait de son être. Ce fut hélas bien longtemps après qu'Alifan, son ami d'enfance, soit tombé foudroyé à côté d'elle, un jour ou une broutille sans importance éveilla la colère de Naafti.

Aujourd'hui Naafti a appris à soigner plutôt qu'à détruire. Elle s'est promise de ne plus user de ses facultés mentales pour tuer ou pour blesser. En quittant Kelintsée, elle emporta avec elle les trois grimoires d'Elsamor, les parchemins de la tradition elfique recèlant les secrets du grand Art. Grâce à eux elle devint magicienne, mais elle reste économe de sa magie, qui n'est, pour elle, qu'un paravent préservant son secret.

* En Kelintsée l'appartenance à la cité s'affirme par un anneau d'or porté à l'auriculaire gauche. Tous les bannis subissent l'amputation de ce doigt, qui tomte dans la sciure, portant encore l'anneau scintillant de la légitimité elfique...



CARACTERISTIQUES AD&D

F : 10 I : 18 S : 17 D : 15 C : 9 Ch : 17
Magicienne : 8° - Guerrière 5° niv. ; Ali : CB ; PV : 32; CA : 2

Objets magiques : Bracelets CA 4 ; anneau protection +1 ; Epée courte +1 ; Dague +2 ; Grimoires d'Elsamor : au choix du M.D.

Naafti est psionique : att : 165 ; déf : 165 ; mode att. Explosion Psi ; mode déf : Barrière Mentale ; Discipline : Ajustement cellulaire, Sensibilité aux émanations psychiques.

Physique : Peau blanche, cheveux auburn, yeux verts, 260 ans, 1.5m, 40kg ; Signe particulier : auriculaire gauche amputé.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

FOR : 11 CON : 15 TAI : 8 INT : 21 POU : 18 DEX : 14 APP : 11
Age : 160 ans PV : 24 PF : 26 PM : 18 MRA TAI : 3 MRA DEX : 2 MRA mêlée : 5

Agilité (+7) : équitation, 43 ; esquiver, 55 ; **Communication (+16)** : éloquence, 40 ; **Connaissance (+11)** : lire commun, 65 ; lire l'elfe, 95 ; lire nain, 58 ; des animaux, 49 ; des minéraux, 54; du monde, 60 ; évaluer, 83 ; 1° soins, 90 ; **Discrétion (-2)** : dépl. silencieux, 56 ; se cacher, 49 ; **Manipulation (+16)** : inventer, 52 ; **Perception (+18)** : écouter, 78 ; scruter, 65 ; pister, 57.

Armes (+16, +7) : Arc court : A : 84, dég : 1d6+1 ; épée large : A : 84, P : 78, dég : 1d8+1 ; bouclier écu (1d6) : P : 71 ; armure : 3 partout (cuir bouilli).

Magie (+21) : *Esprit (90) :* soins 4, ralentissement 2, confusion. *Sorcellerie :* durée : 49, intensité : 53, portée : 57, multisort : 40 ; enchantement de vie, 35 ; animer bois, 46 ; former bois, 48 ; télépathie, 54 ; résistance spirituelle, 41 ; INT libre : 16.



ken guptaf



"Ken Guptaf occupe aujourd'hui l'une des positions les plus honorables du Dolvaker ; il est le maître forgeron de la maison royale. Sa force extraordinaire et son infatigable tempérament lui ont apporté, tout au long d'une vie bien remplie, gloire et renommée. C'est lui, qui, avec Nemungel, menait l'armée naine à la bataille du Dolvaker. C'est lui aussi qui défendit seul la tour de Gwil Kavin contre la horde du Khaï pendant deux jours et deux nuits avant que les renforts n'arrivent. C'est lui encore qui sauva la vie de Ten Olaf Premier Roi du Dolvaker, en soutenant de ses épaules la voûte du Passage-aux-Vents, au "jour des premières secousses". C'est lui toujours qui défit le monstre Fafneckar, le dragon du Kerd dont il trancha la tête d'un seul coup, à l'aide d'Eloin, la hache qu'il avait lui-même forgée avec Formen Gast le magicien de Minastir. Car s'il est connu comme redoutable champion, c'est aussi un remarquable artisan. En plus d'Eloin, il forgea Klamevin le Fléau de Nemumgel, l'arme légendaire du Seigneur nain.

Bien souvent un peu trop impulsif ce guerrier nain possède une fougue qui dépasse parfois les limites du bon sens, mais c'est un compagnon loyal, toujours aux avant-postes. D'aucuns prétendent que sa témérité au combat serait sa façon d'exorciser une pitoyable timidité en société, sa vaillance cachant en fait une peur pathologique du beau sexe. Aussi est-ce avec une gêne évidente qu'il entend évoquer le nom de Tag'Mira, la prêtresse aux doux yeux, du culte d'Onoon le Père des Nains. Ken Guptaf connaît de vue Naafti dont il se méfie mais qu'il respecte en tant que magicienne (Formengast, illuste parmi les illustres, grand sorcier, fut l'un de ses meilleurs amis). Voilà un bref protrait de ce monstre sentimental, simple et attendrissant, féroce et dégoulinant de bonté..."

CARACTERISTIQUES AD&D

F : 18.93 I : 10 S : 10 D : 16 C : 18 Ch : 9
Guerrier : 9°niv. Ali : LB PV : 85 CA : -1

Objets magiques : armure à plaques : +2, Bouclier +1, "Eloin" : hache +2, +4 contre les dragons, dégâts sans magie : 1d10 (tueuse de dragon : x2 dégâts).

Physique : Beau basané, yeux bleu gris, cheveux blond (presque blancs). Signe particulier : ambidextre ; métabolisme lent : besoin de sommeil et de ration l/2 de la normale. Ken Guptal est de surcroît un maître d'arme il n'est donc pas soumis aux pénalités de non maîtrise.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

FOR : 18 CON : 16 TAI : 10 INT : 10 POU : 12 DEX : 13 APP : 11
Age : 54 ans PV : 13 PF : 34 PM : 12 MRA TAI : 2 MRA DEX : 3 MRA Mêlée : 5

Agilité (+7) : esquiver, 42 ; grimper, 49 ; sauter, 49 ; **Communication (+2)** ; **Connaissance (0)** : forgeron, 90 ; des minéraux, 73 ; du monde, 28 ; évaluer, 49 ; lire nain, 76 ; lire commun, 53 1° soins, 70 ; **Discrétion (+1)** : déplac. silencieux, 22 ; se cacher, 37 ; **Manipulation (+7)** : inventer, 36 ; **Perception (+4)** : chercher, 38 ; écouter, 51 ; scruter, 60.

Armes (+7, +7, +1d4) : *Hache d'arme* : mra, 6 ; A, 91 ; P, 99 ; 3d6+1d4+5 ; *Epée large :* mra, 7; A, 98 ; P, 99 ; 1d8+1+1d4 ; *Arbalète :* A, 62 ; 2d4+2. *Armure :* cotte de maille (7) partout.

Magie (+4) : *Sorcellerie :* intensité, 59 ; durée, 47 ; portée, 50 ; multisort, 44 ; traiter les blessures, 73 ; résistance aux dégâts, 65 ; animer pierre, 47 ; INT libre : 7 ; Sa hache Eloin est enchantée d'une matrice de points de magie qui alimente un sort de renforcer les dégâts d'intensité 5.

PETITES ANNONCES

Vends **Forgotten Realms** + scénario I 14 : 100F + FR 1, 2, 3 FR 4: 50F chacun. TEL : (16) 42 89 01 14 ; demander José après 17h.

Vends 13 livres-jeu : 5F l'un ou 50F le tout ; Jeu et Stratégie n° 52: 10F ; Vous êtes l'as des as : 25F ; Kensington : 20F ; une console de jeux vidéo Mattel avec 3 jeux de SF : 200F ; des scénarios et nouveaux personnages pour l'**Oeil Noir** : 5F l'un ; un bestiaire de 10 nouveaux monstres pour AD&D : 10F ; des livres et de nombreuses BD (Conan, super-héros) ; Samuel Le Bel, 12 rue du moulin du gué de pont, 60300 Senlis.

Vends **Légendes de la Table Ronde** + accessoires + écran + aides, jamais servi ; Graal 1 et 3, Epées et Sortilèges 1, prix : 300F ; TEL : (16) 42 89 01 14 demander José.

Vends état neuf **Flight Leader** : 180F , Norman Campaign (double aveugle) : 80F ; Marc Bayle, 9 rue condamines, 78 Versailles, (1) 39 51 15 06 (WE).

Achète **Narvik** ou Marita Merkur, GDW, série Europa, TEL : (1) 40 44 77 43 (semaine).

Cherche donateur de tout concernant **AD&D** : Pinheiro Jimmy, 9 rue des épinettes, 75017 Paris

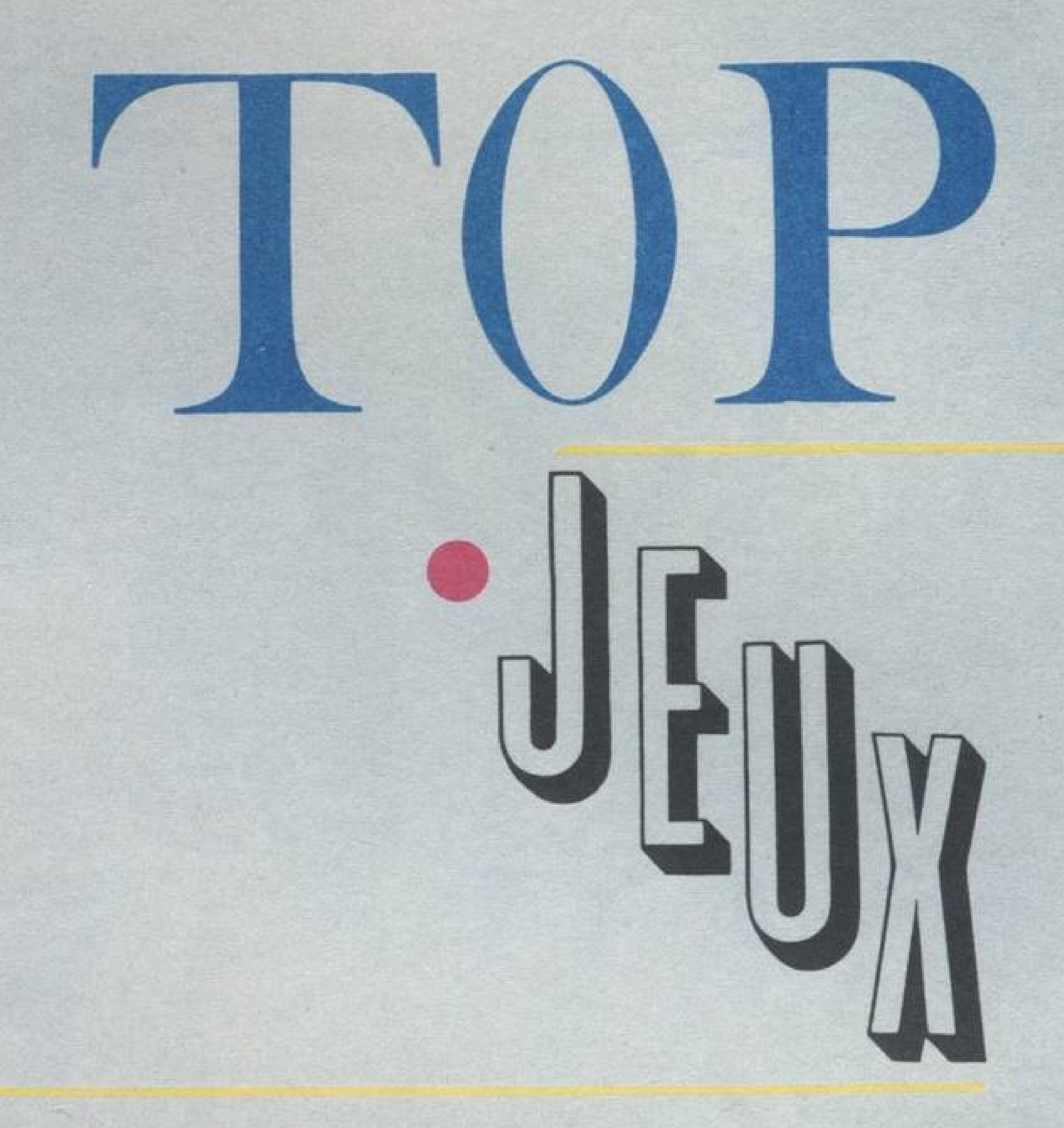
Recherche fans de **Moorcock** pour échanges et discussions ; TEL : Jérôme au 45 69 08 29 après 20h ; merci d'avance.

Star Wars : échange idées, scénarios, photos, etc : Bicego Franck, 2 rue du paradis, 57250 Moyeuvre - Grande, TEL : 87 58 80 26.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en lettres capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à : GRAAL, Petites Annonces, 35 rue simart, 75018 Paris.

Le Top-Jeux de ce mois inclut les résultats du sondage réalisé sur Lyon par l'équipe de Game Over, l'émission de Radio Canut (102.2 MHz) que nous remercions pour son aimable collaboration, et les résultats traditionnels du Top-Jeux qui nous sont parvenus au magazine, dans les BAL de GRAAL sur les serveurs 36-15 J2001, IMPRE, Icor*CJR ou encore que nous avons glanés lors de manifestations de jeux...
Une innovation qui s'avère maintenant nécessaire, vous verrez en face de chaque jeu un chiffre : il s'agit du classement dans le TOP-JEUX précédent (GRAAL n° 7 en l'occurence). Comme toujours, les résultats peuvent être supérieurs à 100 puisque plusieurs réponses sont possibles (et même recommandées !).
Côté Wargames, remontée en force de *Warhammer Battle* qui détrône *Squad Leader* pour la première fois, baisse des jeux Rexton avec entre autre la sortie du classement de *Samouraï*. Arrivée de *Zargo's Lords* d'International Team qui se taille une excellente sixième place.
En Jeux de Rôles, l'*Appel de Cthulhu* détrône pour la première fois AD&D qui semble cependant sous-estimé. Parmi les jeux sortis récemment, il faut noter *James Bond 007* et *Star Wars* qui font une timide apparition.
Question Jeux de Plateau, *Blood Bowl* talonne ce bon vieux *Diplo'*, *Supergang* est en chute libre, *Full Metal Panète* apparait et *Baston* réussit une jolie performance.
Prochain TOP-JEUX dans GRAAL n° 15 en mars, alors votez pour vos jeux préférés !



WARGAMES

1) Warhammer B. :	(5)	20%
2) Squad Leader :	(1)	17%
3) Cry Havoc :	(3)	15%
4) Air Force :	(6)	10%
5) Croisades :	(2)	8%
6) Zargo's Lord :	(N)	7,2%
7) Amirauté :	(8)	7%
8) Flat Top :	(N)	5,6%
9) Ambush :	(N)	4,7%
10) Ave Tenebrae :	(N)	4,6%

JEUX DE ROLES

1) Appel de Cthulhu :	(2)	27%
2) AD&D :	(1)	21%
3) Stormbringer :	(4)	16%
4) JRTM :	(3)	14%
5) RuneQuest :	(5)	12%
6) Rêve de Dragon :	(8)	10%
6) Paranoï a :	(7)	10%
8) James Bond :	(N)	9%
9) Bushido :	(N)	6%
10) Star Wars :	(N)	4%

JEUX DE PLATEAU

1) Diplomacy :	(1)	17%
2) Blood Bowl :	(4)	15%
3) Junta :	(2)	13%
4) Baston :	(N)	12%
5) Civilisation :	(5)	10%
6) Trivial Pursuit :	(N)	9%
6) Dune :	(10)	9%
8) SuperGang :	(2)	7,3%
9) Monopoly :	(N)	5,6%
10) Full Metal :	(N)	5%

TOP-JEUX : BULLETIN-REPONSE

Citez vos trois jeux préférés du moment dans chaque catégorie :

WARGAMES :

JEUX DE ROLES :

JEUX DE PLATEAU :

Envoyez vos réponses à GRAAL TOP-JEUX, 35 rue simart, 75018 Paris. Vous pouvez aussi laisser vos choix dans les BAL GRAAL MAG sur 3615 J 2001, IMPRE et Icor*CJR.


Borras

LE JEU DE ROLES AU FEMININ

"Allo, Antoine, on fait un donjon ce soir, tu viens ?
- Heu, ben j'peux pas, je vois ma copine ; remarque elle pourrait jouer, ça lui plaira p't'être... hum !" (soupir dubitatif).

Trop souvent le joueur de rôle acharné considère la gent féminine comme une espèce au moins aussi exotique que certains monstres, pardon, certaines créatures. Il la perçoit comme un empêchement majeur au déroulement des parties. Et il faut bien avouer que l'arrivée d'une petite amie coincide souvent avec une nette baisse du rythme de jeu.

Vos réponses à notre questionnaire (GRAAL 10) le démontrent à l'évidence: les joueuses sont dramatiquement rares. Alors pourquoi ? Certaines réponses viennent immédiatement à l'esprit mais il faut parfois se méfier des lieux communs. Aussi avons-nous interrogées plusieurs joueuses, expérimentées comme débutantes.

Une chose est certaine, le refus de la baston pour la baston est unanime. Seule Anne Vétillard (voir interview page suivante) admet avoir ressentie au début l'euphorie des combats. Le rejet de la violence n'entre pour rien dans cette réaction ; à aucun moment nous n'avons enregistré de répulsion face au comportement souvent brutal et amoral des personnages de JdR. Nathalie, joueuse depuis trois ans, avoue même adorer les aventurières vindicatives qui représentent un bon moyen de se défouler. Rien que de très normal donc.

Le combat est considéré comme un moyen médiocre de résoudre ou de se sortir de situations difficiles. Il faut qu'il soit pleinement justifié par la trame du scénario ou "créatif" selon l'expression de Pascale, six ans de jeu et l'une des rares MJ interrogées, c'est à dire qu'il pousse les joueurs à inventer la combinaison de sorts ou la manoeuvre de groupe originale qui les sauvera.

Un autre refus catégorique frappe le machisme jugé latent dans beaucoup de parties. Que ce soit Anne qui remet en doute le rôle réduit que l'on attribue aux femmes du Moyen-Age, ou Nathalie qui considère que dans un monde fantastique tout est permis, les critiques fusent.

Principaux accusés : les joueurs masculins bien sûrs, incapables de concevoir des scénarios suffisamment fins, mais surtout leur comportement en tant que personnes : trop souvent les joueuses sont regardées comme des bêtes curieuses (ainsi Anne à qui à la sortie de la Table Ronde on a posé plus de questions sur sa "condition" de fille que sur le jeu lui-même).

On le voit, les joueuses insistent plus naturellement sur la prise de rôle. Nous nous attendions donc à ce que les JdR fantastiques style l'Appel de Cthulhu arrivent largement en tête dans les préférences. Or les jeux médiévaux fantastiques remportent finalement autant de succès. De même les JdR aux systèmes de règles compliqués ne sont guère appréciés.*

Mais par quel espèce de miracle les joueuses sont-elles prédisposées à la prise de rôles ?

Cela vient en grande partie de leur âge. Les filles commencent le jeu de rôles plus tard que les garçons. L'explication tient en quelques faits prosaiques : il est souvent plus difficile pour une fille d'obtenir l'autorisation de sortir le soir, quant à jouer toute la nuit... De plus, le jeu de rôles est une occupation lycéenne et estudiantine essentiellement qui se diffuse par le truchement de clubs. Or ceux-ci sont autant de petits clans fermés où il est souvent difficile de se faire accepter, surtout pour une fille. Le refus de la structure

---

Et voilà, sous prétexte qu'ils font un article sur les filles et le JdR, ils mettent un dessin de nana à poil. Toujours les mêmes vieux réflexes machos... OK, n'en jettez plus ! Nous avons montré ce dessin à plusieurs filles et les commentaires sont plutôt positifs : "Mignon", "Ca ne me gêne pas", "Après tout le jeu de rôles c'est aussi se mettre à nu..." Alors, le mois prochain, un GRAAL BOY ?



de club est très marqué chez les joueuses : Nadège, débutante, n'envisage pas de jouer avec d'autres personnes que ses amis tandis que Pascale prétend que l'idée d'aller dans un club ne lui est jamais venue à l'esprit.

La joueuse-type a donc entre 18 et 25 ans, a entendu parler des Jeux de Rôles mais a d'abord été rebutée par les difficultés à s'insérer dans un groupe de joueurs ; puis un jour un ami lui a proposé de l'initier. Depuis elle joue régulièrement, parmi le même cercle de personnes.
On peut penser à partir de cet état de fait que le sexe faible va rester encore longtemps minoritaire parmi les joueurs, sauf si le temps passant le JdR intéresse de plus en plus un public adulte. D'ici là, prenez donc la peine d'initier vos amies.

Alexandre Lorillière

FORUM : Cet article n'a pas la prétention d'avoir épuisé le sujet. Ecrivez-nous vos réactions et vos expériences, et nous ouvrirons dans GRAAL 12 un forum sur le JdR au féminin.

* : Le nombre de joueuses interrogées n'est en aucun cas suffisant pour donner valeur de sondage aux opinions exprimées. Il ne s'agit que d'indications, à prendre comme telles.



INTERVIEW : ANNE VETILLARD

Anne Vétillard est la seule créatrice de jeu, du moins en France. Co-auteur du système *Premières Légendes*, auteur de *Légendes de la Table Ronde* et de nombreux articles parus dans *Casus Belli* et le *Dragon Radieux*, traductrice à ses heures, il était difficile de ne pas l'interroger sur le JdR au féminin.
A 26 ans, elle est l'une des rares personnes à avoir réalisé le rêve qui hante de nombreux enthousiastes : vivre du jeu. C'est l'aboutissement logique d'une passion qui débuta il y a...

G : Quand as-tu commencé à jouer ?
AV : En 76, il y a douze ans. Un copain m'avait ramené une boîte des Etat-Unis... L'univers des JdR m'a été d'emblée familier car j'avais déjà lu Tolkien et m'intéressait au cycle Arthurien. Nous étions un cercle d'amis et comme nous découvrions le jeu ensemble, je n'ai fait que mastériser pendant 4-5 ans.

G : Qu'est-ce qui t'a séduit dans le Jeu de Rôles ?
AV : Le jeu, bien sûr ! J'ai toujours aimé le théâtre... Au début je me suis amusée à casser du monstre, comme tout le monde. Plus tard j'ai participé à des clubs et je me suis aperçue d'ailleurs que les filles y étaient peu nombreuses.

G : As-tu des personnages de prédilection ?
AV : Je suis très attirée par le côté chevaleresque, d'ailleurs mon plus vieux personnage est un paladin. J'adore les Elfes aussi. Je joue toujours des nanas, c'est plus naturel ; il faut être très bon joueur pour incarner un personnage du sexe opposé car on a toujours tendance à caricaturer.

G : Tu fais du théâtre aussi.
AV : Oui, je vais jouer Antigone d'Anouihl avec une troupe amateur.

G : Peu de joueurs de JdR semblent attirés par le théâtre. Comment expliques-tu cela ?
AV : Ce sont deux plaisirs différents. Au théâtre le texte est écrit, le rôle de l'acteur est de le mettre en valeur, non de créer le sien ; de plus il est prisonnier des impératifs de mise en scène. Il s'agit de contraintes absentes du JdR. Enfin il y a le rapport avec le public : jouer sur une scène veut dire s'exhiber devant des tas de gens, alors que le Jeu de Rôles est intimiste : on est au chaud chez soi, entre amis. A chaque fois que je monte sur les planches, j'ai un trac phénoménal ; c'est une sensation extraordinaire.

G : Tu fais partie de Paradoxes, une association qui organise des Grandeurs Nature. Est-ce complémentaire du JdR ?
AV : C'est en réalité la conjuguaison du JdR et du théâtre. Le GN offre les avantages de l'un et de l'autre : le recours à l'imaginaire des JdR et le fait de jouer, costumes à l'appui, un personnage.

G : Quels sont tes projets ?
AV : Brumant L'Orgueilleux pour Légendes. La collaboration à des équipes de créateurs de jeux français. Peut-être écrire un bouquin, peut-être...

G : Un petit constat de santé du JdR en france ?
AV : On aura fait un grand progrès lorsqu'on se sera débarrassé du snobisme anglo-saxon qui gangrène le milieu. Les créations françaises sont au moins aussi valables que les étrangères et souvent plus originales. Un jeu comme *Animonde* aurait-il pû sortir aux USA ? C'est surtout la politique systématique de traduction suivie par certains éditeurs qui est à déplorer. Autant la traduction de jeux comme *Stormbringer* est compréhensible vu la particularité du monde, autant celle de *Warhammer* le JdR ne l'est pas : qui a l'usage d'un JdR médiéval fantastique de plus ?

Pour finir Anne me montre sa collection de jeux et suppléments qui contient quelques raretés à faire pâlir l'amateur de collector's. Une collection qu'elle enrichira certainement de jeux signés de sa main.

S.O.

VOTRE JEU CHEZ VOUS DANS 24 H *

NOUVEAUTES EN FRANCAIS

Warhammer le JDR	*179 f*
Multimondes	*209 f*
Le voleur d'âmes (Storm.)	*128 f*
Les dieux de Glorantha(Runeq.)	*178 f*
Docteur NO. (Bond)	*69 f*
Q Manuel (Bond-Décembre)	*N.C.*
Guide de Star Wars (Décembre)	*N.C.*
Full Metal Planète	*298 f*
Armée Full Metal Planète	*75 f*
Plateau Full Metal Planète	*60 f*
Figurines Plast Battletech	*114 f*
Plans de Champ de bataille 2 (Battle)	*90 f*
Les rangers du nord (JRTM)	*114 f*
*Dungeonquest ***	*192 f*
*Heroes for Dungeonquest ***	*136 f*
*Dungeonquest catacombs ***	*99 f*
La fureur de dracula	*N.C.*
Coeur cruel (Malefices)	*59 f*
Le guide des Monstres (Cthulhu)	*99 f*
Tempête sur l'échiquier	*77 f*
Parfum d'onirose (Rêve)	*69 f*
Cité des 7 merveilles (Rêve)	*75 f*
Le maître des runes (Runeq)	*149 f*
Terror Australis (Cthulhu)	*109 f*
Les bleus de secteur MIT(Paranoïa)	*69 f*
Anashiva Reahna 1 (empire & D)	*79 f*
Hawkmoon	*199 f*
Ecran Hawkmoon	*70 f*
Demons & Magie (Storm)	*109 f*
*Kremlin ***	*223 f*
*Chaos Marauders ***	*136 f*
*Curse of Mummy's tomb***	*180 f*

*Seules les règles sont en Francais

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

Blood Bowl 2	*239 f*
Dark Future	*239 f*
Warhammer armies	*208 f*
Lords of Middle earth 3 (JRTM-Décembre)	*118 f*
Rolemaster Campanion 3(Décembre)	*118 f*
Space Master (Nouvelle édition)	*297 f*
The fire eagle (interceptor)	*73 f*
War on a distant moon (Space M.)	*N.C*
Star trike (Décembre)	*266 f*
Shrapnel (Battletech)	*N.C*
The peripherie (Battletech)	*133 f*
The centurion vehicule briefing	*107 f*
For Harvad (JRTM)	*62 f*
Merkwood (JRTM, nouvelle édition)	*69 f*
Cross of iron (2° édition)	*N.C*
Tokyo Express (Solitaire)	*N.C*

FRAIS DE PORT REDUITS SUR TOUTE LA FRANCE

	Format / Livre	Format/Boite	Achat+300f	Achat +400f
Envoi Economique	8 Frs	15 Frs	0 Frs	0 Frs
Envoi Urgent 24 h * COMMANDES Par TéL (16.)56.20.05.16.	13 Frs	21 Frs	15 Frs	0 Frs

PAS DE FRAIS DE PORT SUR LA GIRONDE

BON DE COMMANDE — **TITRE** — **PRIX**

Nom.....................Prénom....................
Rue..
CP............ Ville...............................

+ frais de port & emballage

Je paye par ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat carte — Total

Carte Bleu ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ — Signature.

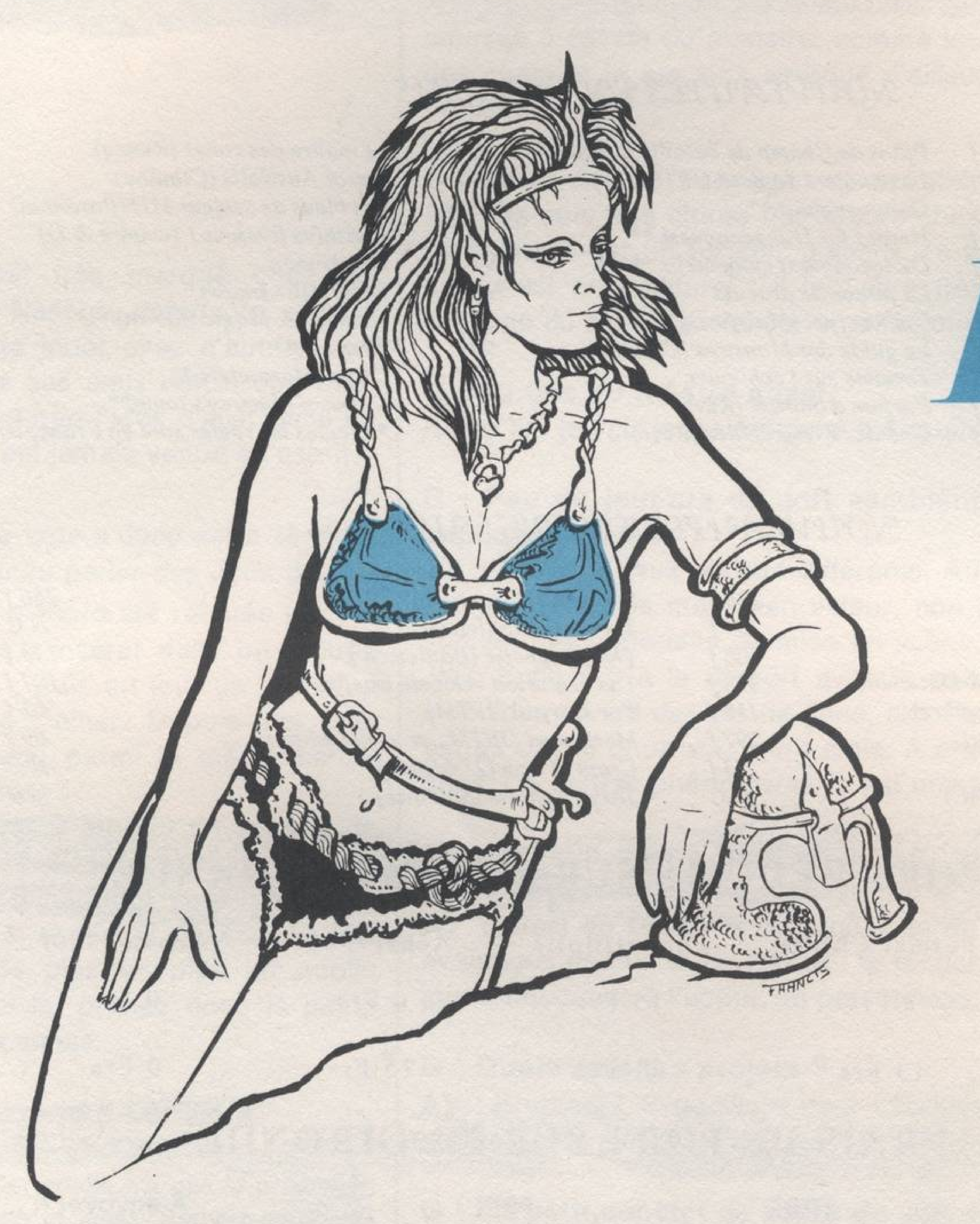
GR 11 — Date d'expiration ☐☐☐☐☐☐

A envoyer à
OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION
55, rue du Jardin Public
33000 BORDEAUX
Tél. 56.20.05.16.

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION

COPY 2000 BORDEAUX Tél 56.24.25.80

L'AMOUR DANS LE JEU DE ROLES



Le Maître de Jeu affronte bien souvent les situations les plus inattendues comme la fascination subite de Lörm le barbare pour la jolie elfette qui guide le groupe d'aventuriers à travers l'oppressante forêt d'Armoliande. Dans le cas d'une relation intime, trois cas de figures existent :

1) Une relation entre PJ et PNJ. Il s'agit du sujet traité dans cette article.

2) Entre deux PJ. Hum ! Des débordements douteux sont très vite à craindre.

3)- Entre deux PNJ. Il suffira de décrire des signes de complicité qui laissent deviner la relation. Ne transformez pas vos joueurs en voyeurs, tout de même !

LA SEDUCTION

La première étape consiste à déterminer s'il y a attraction ou non entre le PNJ et le PJ. Comme la chose est rarement automatique, le Maître de Jeu peut baser son jugement sur différents critères.

Quelques éléments en faveur d'une relation :

- Les deux personnages ont combattu un danger commun.
- Le ou la séducteur(trice) s'aide d'un instrument de musique.
- Même conception de la vie (même alignement dans AD&D.
- Simple attraction physique. Tous deux sont très séduisants ou très moches et trouvent dans l'autre un être à leur mesure.
- Echange d'une somme d'argent... hum !

Quelques facteur nuisant à un rapprochement :

- Différence de race. Humain et canard dans RQ par exemple. (?!?)
- Différences sociales. Juge et punk dans Judge Dredd.
- Comportement irresponsable et maladroit du PJ. Ce qui est généralement le cas.

Avant tout le MJ évalue si la relation enrichira ou gênera l'aventure en cours. Il peut se reposer sur une formule : APP ou CHA x 3 + INT x 2 ; mais il demeure préférable qu'il décide lui-même du charme du PJ. S'il y a compatibilité et rapprochement, les personnages peuvent aborder un aspect plus physique de la question.

LE CONTACT INTIME

Le pauvre MJ feuillète alors nerveusement son livret de règle sans trop savoir quoi faire. Dans ce cas il peut préférer la suggestion à l'étalement des détails de la scène. Par exemple : "Tu t'isoles avec l'elfette, bientôt seule la chaleur humide de la cabane vous habille. Tu ne regagnes la ville que le lendemain tard dans la matinée."

Joli non ? J'en entends qui réclament davantage de précisions. Bon alors pour eux voici un tableau qui vous aidera à déterminer les conséquences d'une nuit de folie. Lancez 1d100 et pensez à ajouter un bonus ou un malus suivant les particularités du PJ.



%	Cas n°	CONSEQUENCES
01-02	1	Réussite exceptionnelle. Véritable coup de foudre mutuel. Promesses de vie commune et... de recommencer. Le PJ acquiert un profond équilibre intérieur pour avoir rencontré "l'âme soeur" : +1pt de sagesse, de pouvoir ou de volonté (selon le jeu).
03-13	2	Grande harmonie du couple. Promesses sérieuses de s'entraider dans le futur. Etablissement d'un lien de confiance. Echange de confidences. Comme cas n°1, mais un seul membre du couple s'attache vraiment, l'autre reste indifférent.
14-29	3	Choisissez lequel des deux tombe amoureux. Pas de bonus donc mais des problèmes ou des déceptions en perspective.
30-49	4	Bien. Rien à dire.
50-69	5	Bof, plutôt banal... Passons.
70-79	6	Gaffe du PJ. Aucune renconte future n'est envisagée. De plus le PNJ évitera à l'avenir la présence du PJ.
80-85	7	Malchance. Il s'agissait d'un coup monté. Le PJ se retrouve seul, totalement dépossédé de ses biens et de ses vêtements.
86-90	8	Grande maladresse. Le PNJ se retire pour le moins contrarié et s'empresse de divulguer des rumeurs calomnieuses sur les capacités du PJ.
90-92	9	Catastrophe. Le PJ se blesse intimement. -1pt de dextérité ou d'agilité durant 1 mois + les conséquences du cas n° 8.
93-100	10	Les deux tourtereaux sont malencontreusement dérangés. Tour reste à recommencer... Arrgh !

ET LA ROMANCE ALORS ??

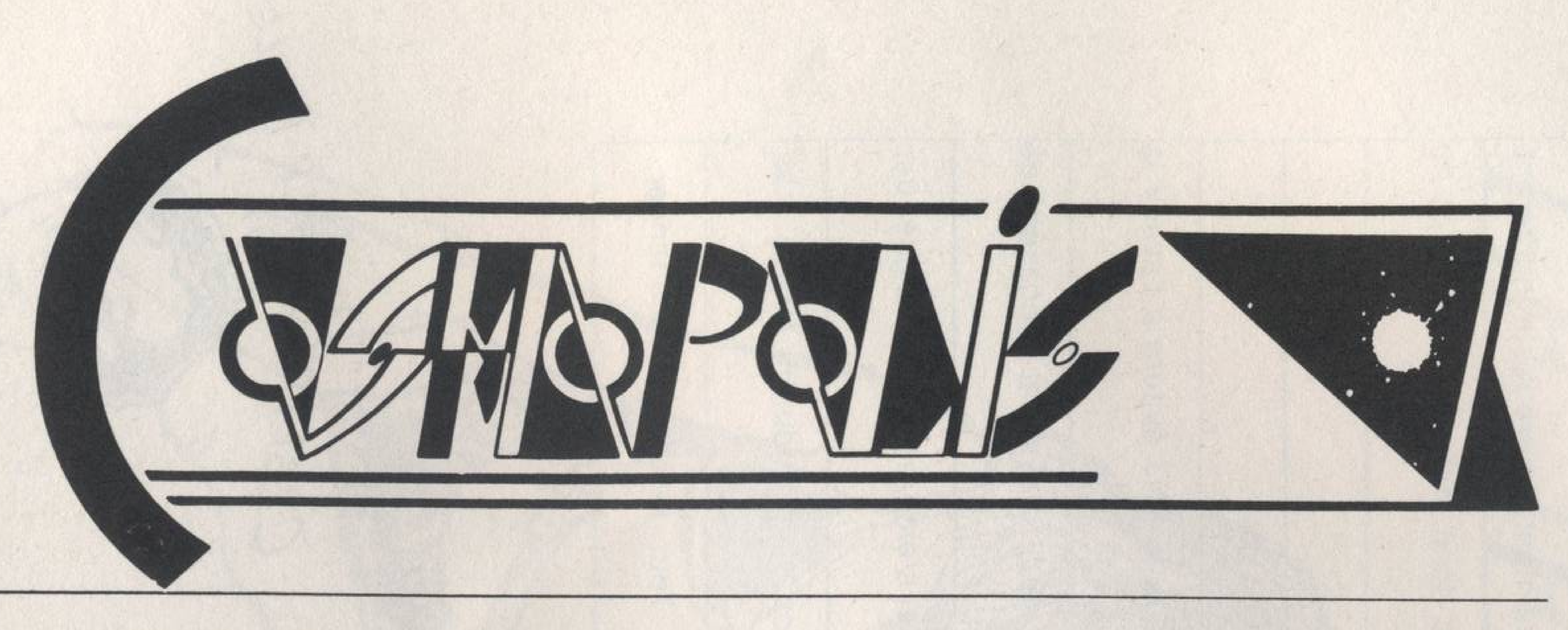
En effet, sans que votre jeu ne devienne *'Don Juans & Dragueurs'*, vous pouvez agrémenter vos histoires d'une intéressante touche de sentiments. Si un PJ possède une compagne (un compagnon) pensez à créer les caractéristiques de cette personne et à lui associer un passé, un physique et une mentalité propres. Evitez à tout prix de transformer ce PNJ particulier en garde du corps ou en suivant de l'élu(e) de son coeur. Une fois la place de ce personnage supplémentaire établie dans la troupe, il vous sera facile de l'inclure dans vos campagnes d'aventure. Ainsi, la motivation des joueurs ira grandissante lorsqu'il faudra secourir la belle Yohanna qui amusait tant le groupe par sa malice et sa voix musicale. Détaress le guerrier roux mènera l'expédition. Il restera constamment silencieux, mais son regard sans lumière en dira long sur le sort qu'il réservera à ceux qui détiendront sa bien aimée. A côté de cela, un scénario basé sur le kidnaping de la princesse Magdanella dont tout le monde se moque, mais qu'il faut pourtant ramener, paraît bien peu engageant.

D'autres idées vous viendront certainement à l'esprit. Ainsi envisagez des problèmes sociaux si le couple se compose d'individus trop différents. L'union pourtant possible d'un elfe et d'une femme causera nombres de réticences de la part de l'entourage de chacun.

Nous pouvons aussi penser à l'éventualité d'une naissance. Cependant les problèmes de jouabilité qui en découlent sont de taille. Quelles aventures restent permises avec un nouveau-né sur les bras ? L'éducation de l'enfant peut fournir des sujets de scénario totalement originaux, mais l'échelle du temps se mesurerait en années. A vous de juger, selon le style de vos joueurs, de la meilleure façon d'introduire du romantisme dans vos parties.

Francis Pacherie





Prix de vente Oécuménique : 0,25 Ducats Sauf Rigel : 1,5 Silk d'or ,Betel : 10 Bavel ; Trantor 0,25 Supcred Commission multi PLI XX-00120-7-5-58.
COSMOPOLIS est une rubrique ou vous trouverez un background cohérent, des idées de scénarii, de personnages, etc... pour tous jeux de S-F. Copyright GRAAL, tous droits de reproduction réservés, y compris sur Mars

"Voir des gens danser c'est comme être ébloui par mille soleils." *Ashgal Broomski, compositeur du Tango de l'Entropie.*

CRIME

SUR LA PISTE DE CRANE

Un endroit sordide dans les Franges. Trois mois d'enquête, de recherches, de contacts, de faux espoirs, d'embûches pour une simple interview. Le jeu en valait-il la chandelle ? Sûrement si l'on considère que le CRANE est l'organisation criminelle la plus mystérieuse et la plus redoutée à avoir fait parler d'elle depuis de nombreuses années. Une organisation qui semble avoir réussi l'exploit de s'implanter un peu partout dans l'Oecumène puisque son nom est lié à des "affaires" à Irismonde, Trantor, Corazon et bien d'autres endroits dont bien sûr les Franges à bord d'un *sprinter*, un de ces vaisseaux de poche ultra rapides et bien armés qui sont les véhicules idéaux pour les gens pressés ou malintentionnés. Je me retrouvai en fait pratiquer un simple et routinier travail d'escorte de cargos pour une CCI (Compagnie Commerciale Indépendante) qui extrait du minerai d'un gros astéroïde perdu dans les Franges. Apparemment je m'étais fourvoyé sur une fausse piste, l'exploitation étant tout ce qu'il y a de plus légale.

C'est *Slobodim Nikolesco*, dit Slobo, un type sympa qui avait été embauché en meme temps que moi qui me mit sur la piste. Il avait reconnu un passager qui enfants et adultes souffrant de malformations. Des parents, des malades viennent de partout vers ce sanctuaire de l'espoir, chef-d'oeuvre de la technologie médicale de Consolation, la planète-hôpital. Phoenix est construit au milieu d'une vallée autrefois désertique, son aménagement constituant déjà un prodige écologique.

Valjon Darienklaus nous amena sur une hauteur et nous annonca que nous allions assister à la plus grande opération jamais entreprise par CRANE.

Quelques instants plus tard, j'étais submergé par l'horreur. La terre se mit à vibrer, à gronder, à onduler ; lentement les bâtiments s'engouffrèrent dans le sol qui béait ; les cris des engloutis parvenaient jusqu'à nous. Un nuage de poussière vint heureusement dissimuler cette vision infernale.

CRANE avait provoqué une secousse tectonique artificielle ! Alors que mon esprit se refusait à admettre un tel crime, je vis Slobo se précipiter sur Darienklaus et être promptement abattu par des hommes qui avaient surgi derrière nous.

L'avocat véreux me révéla que Slobo était un agent du CRIC puis m'invita à interviewer "un responsable de CRANE".

Kris Larsen

ENTRETIEN AVEC...

UNE TETE DE CRANE

Je ne sais où j'ai rencontré le dénommé Thanos, responsable de CRANE. En effet, après le choc de la destruction de Phoenix et la mort de Slobodim Nikolesco, je fus drogué pendant une période indéterminée. L'entretien se déroula dans une vaste pièce située apparemment dans l'espace : toutes les parois étaient transparentes (sol compris) et je voyais briller les étoiles.

Thanos était perché sur une chaise haute, mon fauteuil de journaliste à ses pieds. Il était vêtu de noir de la tête aux pieds et son visage était recouvert d'un masque holo représentant l'halo d'une comète filant dans je ne sais quelle voie lactée. Ce décor était très angoissant et je dus me retenir plusieurs fois pour ne pas vomir. La qualité de mes questions s'en est d'ailleurs ressentie.

C : Qui êtes-vous ?

T : Vous ne vous attendez pas sérieusement à ce que je réponde à une question aussi naïve ?

C : Je veux dire qui est CRANE ?

T : Une organisation multiverselle qui poursuit un but bien défini. Une fraternité d'hommes partageants le même idéal.

ges.
Alors qu'en est-il ? CRANE est-elle dirigée par des puissants de cet univers ? Manipulée par une société multiverselle ? Sa puissance est-elle réelle ou illusion créée grâce à une habile utilisation des médias ? Voici l'enquête de Cosmopolis.

Un bon journaliste fonctionne comme un bon policier : il a ses informateurs. Cela faisait déjà de nombreux mois qu'au cours de mes reportages pour Cosmo' j'essayais de glaner le plus de renseignements possibles sur CRANE. Un jour, par un coup de chance à me faire gagner le prix Wurlitzer, j'appris, par l'intermédiaire d'un contact cadre commercial dans une CCI, dont la formation cependant se rapproche assez de celle d'un pirate, que CRANE recrutait !
Je me précipitai au siège de Cosmo' où j'obtins l'aval du rédac' chef pour lancer l'enquête. Le journal m'a avancé la somme d'argent habituelle prévue par contrat spécial pour reportage à haut risque et a refusé de me couvrir en cas de pépin. Evidemment, en cas de papier vraiment brûlant, je toucherai un pourcentage sur les ventes.
C'est ainsi que je me retrouvai bientôt embarqué nous accompagnait : un certain *Valjon Darienklaus*, avocat véreux qui avait trempé dans plusieurs histoires de détournements de fonds. Cela signifiait-il que CRANE investissait ici ? Voilà qui devenait intéressant.
Darienklaus devait nous quitter sur Consolation. Il ne fallait surtout pas perdre sa trace. Acompagné de Slobo qui était très intéréssé par toute l'affaire, je décidai d'y aller au culot : je lui proposai nos services en tant que mercenaires privés. Il accepta avec une facilité qui aurait dû me mettre la puce à l'oreille.

Pendant trois jours, Darienklaus rendit visite à une foule de personnalités, dont certaines extrèmement bien placées dans l'élite politique, économique et sociale de la planète. CRANE m'a formellement interdit de citer des noms, sous peine de mort et vous comprendrez, chers lecteurs, en lisant la suite de cet article, Cosmopolis ayant en outre dégagé toute responsabilité, que je respecte leur souhait.
Nous nous rendîmes ensuite à Phoenix, un immense centre de recherche génétique, l'un des plus modernes de l'Oecumène. C'est là que sont soignés les foetus, nouveaux nés,

C : Quels sont alors vos buts et vos idéaux ?
T : L'espace, mère de tout commencement, père de toute fin. L'espace, vous comprenez ?
Il se penche vers moi comme j'ai un haut-le-coeur.
Comme vous, peu de gens supportent l'espace. Ils ne voient en lui qu'un grand vide à franchir pour se rendre autre part, elle les indiffère ou au mieux les effraie. Les hommes ont peur de regarder les étoiles au fond des yeux ; comme vous, ils ne supportent pas cette noirceur : ils voient le vide et ne comprennent pas que c'est leur propre vacuité qu'ils contemplent. *(Nouveau haut-le-coeur).* En réalité l'espace est riche, plein, vivant... C'est l'homme qui n'est que néant !

C : Théorie intéressante mais, eeurk, excusez-moi, quel rapport avec les crimes de CRANE ?
T : Vous me décevez. J'avais une plus haute opinion des journalistes de Cosmopolis. Si vous aviez agi en véritable professionnel, comme votre ami Slobo du CRIC, vous auriez découvert le point commun existant entre les divers "crimes" de CRANE : la gratuité dans la suppression de la vie humaine.

C : Mais pourquoi tuer justement ?
T : Car l'existence de l'homme est une insulte. Voyez-vous, lorsque une bactérie pénètre dans le corps humain, elle est immédiatement neutralisée par notre système immunitaire. L'homme est un virus pour l'espace qui brise sa pureté, son unité : nous sommes les anti-corps. C'est pourquoi nous nous sommes attaqués à Phoenix, c'est pourquoi la planète-hôpital sera frappée de nouveau: le malade est un être qui souffre : cela n'est qu'une juste expiation de son crime. Qu'au moins ceux-là vivent avec la douleur, toujours présente.

C : Pourquoi ne pas vous supprimer vous-même ?
T : Notre but n'est pas la destruction de l'humanité. Nous voulons que chaque homme prenne conscience de son inanité et de la richesse de l'espace. Eduqué dans cet esprit, c'est naturellement qu'il mettra fin à ses jours, comme le feront tous les membres de CRANE le moment venu.

C : D'où proviennent vos moyens financiers ?
T : Notre croyance est forte, car elle est vraie. Les hommes riches sont souvent pauvres spirituellement... Nous

Suite p. 8

ARCHEOLOGIE

L'EXPEDITION PERCEVAL

Archibald Perceval est un savant peu commun. Et je dis bien *savant* et non scientifique, ne tenant pas à m'attirer les foudres de la Compagnie Archéologique Oecumènique.
Perceval, historien de formation, ancien membre de l'Encyclopédie dont il fut exclu pour, je cite, "tendances marquées au mysticisme et interventionnisme culturel parmi des peuples sous charte de réserve" vient encore de déclencher les feux de la polémique à cause de sa dernière expédition.
Ces dernières années, Perceval étudiait les vestiges d'une culture primitive, disparue sans que nous en connaissions la raison, sur Morgane V. Enthousiasmé par un long récit qu'il avait découvert et qui semble être un fragment de la mythologie de ce peuple, il a rapidement été convaincu de son exactutude.
Le collège d'Histoire, inquiet de son exaltation lui retira l'étude détaillée du manuscrit. Absolument pas découragé, Archibald Perceval sut réunir les fonds pour une expédition pas banale. Le texte mentionne l'existence d'un objet sain, un récipient quelconque, censé contenir la source de toute sagesse et de toute vérité. L'historien est persuadé que le peuple disparu a quitté la planète à bord d'un vaisseau rudimentaire afin de rechercher ce saint Graal (tel est son nom).
A partir des indications du texte Perceval a conclu que le Graal était dissimulé sur la lune rouge qui orbite autour de Morgane V. Equippé d'instruments de mesure, de détecteurs de matériaux, bref de l'équipement de l'archéologue Oecumènique, il se rendit sur place et, au bout de trois semaines de recherche émaillées d'incidents étranges finit par découvrir l'objet : une coupe faite d'un alliage ultra solide que la technologie oecumènique ne connait que depuis peu.
L'effercescence est grande dans les milieux scientifiques où il est beaucoup question d'imposture, de

Suite p. 15



LES BIBLIOTHEQUES

MODE D'EMPLOI

Vous, les amateurs d'En-Cas, avez pu vous rendre compte que le mode d'emploi diffère d'un En-Cas à l'autre. Dans le cas de celui-ci, vous (le MJ) devez choisir en premier un type de LIEU (n° 1 à 4), puis une INTRODUCTION (n° 1 à 6). Ensuite, vous pouvez entamer la RECHERCHE proprement dite (n° 1 à 5) et les EVENEMENTS (n° 1 à X) qui peuvent arriver dans la salle ou aux alentours. Pour finir, vous avez les RENSEIGNEMENTS (n° 1 à 4) que le PJ est venu chercher là.

Attention : à la différence des En-Cas précédants, celui-ci risque de modifier votre beau scénario si vous l'utilisez tel quel. Alors choisissez vous-même à l'avance les renseignements que le PJ finira par trouver.

Les PNJ sont : un(e) gardien(ne), des terroristes, un petit vieux et des livres, des livres... Vous êtes libre de leur donner un âge, une race, un sexe, une profession et / ou des caractéristiques. N'oubliez pas que le genre de personnes que l'on peut trouver dans une bibliothèque n'a rien à voir avec les "héros" que sont les PJ. Ils seraient plutôt du genre petit vieux à lorgnons, vieille fille très stricte, retraité, prof d'université, etc...

Dans sa lutte constante contre les jets de dés abusifs, GRAAL vous propose ce mois-ci un EN-CAS qui permettra de ne plus entendre ce genre de dialogue :
PJ : "Je vais à la Bibliothèque Nationale et j'y cherche tout ce que je peux trouver sur le Comte Von Draco et son chateau des Carpathes.
MJ : Vas-y, fais un jet de Bibliothèque !
PJ : J'ai 64%... (rumbbble) 32 ! Qu'est-ce que je trouve ?
MJ : (saisissant ses notes éparses) Le Comte Von Draco habite les Carpathes depuis 1233 (on est en 1922 !). La première fois qu'il fit parler de lui,... (long discours soporifique entrecoupé de "Euh !", "Où est cette censuré de feuille ?", "Personne a vu l'aide de jeu n° 7 ?" etc)... et c'est ainsi que la jeune Elisa Bailey-Ashemby fût sa 18.316ème victime." Ouf !
Il est exact que la recherche dans une salle d'archives ou une bibliothèque n'a rien d'exceptionnellement passionnant pour un jeu de rôliste. Mais un zeste de bonne volonté, un En-Cas de GRAAL et des joueurs qui ne sont pas du genre "Quand est-ce qu'on tape ?" peuvent rendre une après-midi dans ce genre d'endroit aussi intéressante qu'une rencontre avec un monstre cthulhoide mais pas aussi dangereuse (quoique...).

INTRODUCTIONS

Il y a deux intros différentes. La première concerne le lieu de la recherche, la deuxième permet de fixer le comportement du gardien (ou du bibliothécaire).

LIEU n° 1 : Les enquêteurs (PJ) sont dans une grande métropole (New-York, Boston, Paris, Londres...). Le meilleur endroit pour rechercher des indices sur l'enquête en cours semble être la **Bibliothèque de la ville**. Le bâtiment est grandiose et impressionnant. Il y a plein de couloirs et de salles, le PJ met bien 20 mn pour trouver la bonne pièce. Mais avant d'y pénétrer, le PJ doit d'abord passer devant un gardien qui est installé devant la porte.

LIEU n° 2 : Les renseignements recherchés concernent des faits au niveau local et pas national. Il faut donc se rendre dans une petite ville. La **bibliothèque municipale** occupe un petit hôtel particulier. Et le PJ mettra évidemment une bonne vingtaine de minutes pour la trouver en demandant son chemin à des passants.

LIEU n° 3 : Le PJ sait que ce qu'il recherche a fait le sujet d'une série d'articles dans un **grand journal national**. Il lui faut donc se rendre à la rédaction de ce journal et y consulter

les archives. Une fois sur les lieux, il constate que la rédaction d'un grand magazine ressemble à une ruche en pleine activité. Le temps de trouver quelqu'un pour le guider vers les archives, le PJ a déjà perdu une bonne heure.

LIEU n° 4 : Les faits concernés ne devraient pas se trouver dans les archives d'un grand journal mais dans celles d'un petit **quotidien de province**. Après avoir erré plus d'une heure à la recherche du siége de la rédaction, le PJ finit par découvrir une petite maison au fond d'une cour. Le rez-dechaussée est occupé par les machines à imprimer et au premier étage, la salle des archives tient dans un placard à balais (tout à fait comme GRAAL, Ndlr).

Le gardien

C'est un homme ou une femme (ou un cthulhoide si le coeur vous en dit !) dont le travail est d'aiguiller les visiteurs vers les bons rayonnages. Il peut aussi cumuler d'autres fonctions si le lieu est tout petit (directeur, vendeur, secrétaire...).
NB : pendant tout le reste de l'En-Cas, le LIEU sera nommé indifféremment "la bibliothèque", qu'il s'agisse d'une salle d'archives ou d'une bibliothèque.

GARDIEN N° 1 : "*Bonjour, que puis-je pour vous ? Vous êtes nouveau en ville ? Vous venez de loin ? Qu'est-ce que vous venez chercher par chez nous ? Pas mal votre cravate ! Dites donc, il est super votre chapeau ! Etc...*" Ce gardien est du genre bavard **curieux indiscret** et en plus collant comme une sangsue. Il va suivre le PJ pendant toute ses recherches, le laissant tranquille seulement de temps en temps à l'arrivée d'un autre visiteur. Si ce gardien importune le PJ pendant sa recherche, rajoutez deux heures à la durée de celle-ci.

GARDIEN N° 2 : A l'inverse du précédent, ce gardien est gentil, poli (trop !), du genre mielleux ("*Je peux vous aider si vous le désirez. Je peux aussi vous sélectionner certains ouvrages qui, je n'en doute pas, vous donneront toute satisfaction !*").
Attention, ce personnage à la limite du crispant est un **cthulhoide** ! Prenez un des monstres de votre scénario et mettez le derrière le bureau de l'entrée. Il est tout à fait au courant de la recherche du PJ et il essayera de le fourvoyer vers de fausses informations. Si vous ne pouvez en trouver un, voici un PNJ de l'Appel de Cthulhu pour vous aider :

Bâtard de profond (3° génération)
FOR : 10 / CON : 13 / TAI : 15 / INT : 17 / POU : 15 / DEX : 11 / APP : 9 / EDU : 15 / PtVie : 14.
COMPETENCES : Bibliothèque (79%) / Histoire (65%) / Mythe Cthulhu (45%). Le reste à votre discrétion. Pas d'Attaques, c'est un rat de bibliothèque, il n'est là que pour espionner le PJ.

GARDIEN N° 3 : Il est très **cool** et pas dérangeant. "*Des renseignements sur le Comte Von Draco ? Mmmh.. Ah oui ! Rayonnage 14, livres n° 112 à 117. Vous y trouverez, je pense, des choses intéressantes. Bonne journée !*" et il laisse le PJ se débrouiller tout seul. De temps en temps, il passera dans la salle pour voir si tout va bien. Il est discret et ne dérange personne.

GARDIEN N° 4 : Une fois devant la porte du batiment, le PJ peut lire une petite pancarte accrochée à la poignée : "Bibliothèque **fermée pour travaux**. Revenez demain !". Si le PJ se renseigne auprès de la population locale, il peut apprendre que les travaux sont très récents mais personne ne peut dire quand ils se termineront. S'il revient le lendemain, elle sera toujours fermée avec la même pancarte.
NB : Vous, MJ, connaissez les vrais raisons de la fermeture. Soit il s'agit de travaux réels et prévus de longue date (renseignement disponible à la mairie), soit, les ennemis des PJ sont au courant et ont fait fermer la salle pour



avoir le temps d'éliminer tous les renseignements que cherchent le PJ. Celui-ci a encore la possibilité de s'introduire de nuit dans la salle (un gardien standard selon les règles utilisées). Mais sa recherche lui prendra la nuit entière (il ne sera pas dérangé, faut pas pousser !).



GARDIEN N° 5 : "*Pff ! Des renseignements ! Ils veulent tous la même chose. Comme si on n'avait que ça à faire !*". Le gardien s'est levé du pied gauche ; il est **hargneux**, malpoli, agressif et en plus, il a mauvaise haleine ! Comme si ça ne suffisait pas, il va réclamer un pourboire. Si on ne lui donne rien, il deviendra très em..nuyant en dérangeant sans cesse le PJ. Du genre : "*On ferme dans 4 heures ! Vous avez remis le 142 à sa place ? Ne cornez pas les pages !*" Etc... Ad Nauseam ! Rajoutez 3 heures à la durée de la recherche.

GARDIEN N° 6 : "*Je suis désolé, je n'ais pas le droit de vous laisser entrer. Il faut une* ***autorisation*** *de Monsieur le Sous-Secrétaire Adjoint aux Bibliothèques (ou de Monsieur le Vice-Rédacteur Sous-Chef Adjoint pour une salle d'archives de journal)*". L'obtention de cette autorisation sera, bien sûr, une grosse "galère" !

LA RECHERCHE

Selon la façon dont sont répartis les renseignements, la recherche sera plus ou moins longue et plus ou moins fatigante. La bibliothèque ferme à 18 heure et on ne peut emporter les ouvrages (corruption peut-être ?).

RECHERCHE N° 1 : Malheureusement pour le PJ, ce qu'il cherche est très dispersé. Il lui faudra visiter **plusieurs bibliothèques** pour tout rassembler. Et elles ne sont pas toutes dans la même ville, voire le même pays. Le PJ devra se livrer à un travail de fourmi pour un résultat non-garanti (voir Renseignements).

RECHERCHE N° 2 : Ce que cherche le PJ est **réparti dans une dizaine de livres**. Il passe longtemps à répertorier les ouvrages de référence et encore plus longtemps à chercher des bribes de renseignements (bouts de phrases dans un livre de 250 pages). Trois après-midi plus tard (quatre si le gardien est collant ou hargneux), le PJ est arrivé au bout de ses peines.

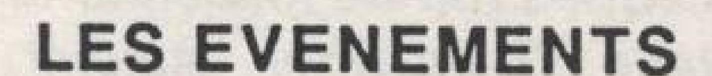
RECHERCHE N° 3 : Tout est disponible dans **3 ou 4 livres complémen-**

taires. Il faut néanmoins 1d6+2 heures pour tout rassembler. Attention, la salle ferme à 18 h et le PJ ne sera en aucun cas autorisé à rester pour finir son travail. Il devra revenir le lendemain à 10 h du matin pour continuer.

RECHERCHE N° 4 : Le PJ a découvert **1 ou 2 livres** qui lui apportent tout ce dont il avait besoin. La recherche est courte (1 ou 2 h). Il peut continuer ses investigations s'il le désire (rajouter 2h) pour espérer trouver autre chose. Deux heures plus tard, il est sûr qu'il n'y a plus rien sur le sujet dans cette bibliothèque.

RECHERCHE N° 5 : Après avoir passé l'après-midi le nez plongé dans des bouquins poussiéreux, le PJ n'a **rien trouvé** du tout. Faites-lui tirer un jet de pourcentage sous trois fois son INTelligence pour déterminer si le PJ est sûr qu'il n'y a rien ou s'il pense pouvoir trouver autre chose en revenant le lendemain. A vous, le MJ, de dire s'il y a quelque chose à trouver en continuant la recherche.





LES EVENEMENTS

Que peut-il se passer dans une bibliothèque ou une salle d'archives ? A priori, rien si ce n'est des bruits de pages qu'on tourne, un stylo qui gratte le papier, une mouche qui vole, etc... Pour corser un peu les choses, choisissez un événement et intégrez-le dans le fil de l'histoire. Certains peuvent sembler excessifs mais la vie d'un PJ est pleine d'imprévus de cette sorte.

EVENEMENT N° 1 : Un bruit de cavalcade et des coups de feu retentissent au RdC. Quelques instants plus tard, **3 hommes poursuivis** par la police, avec des bas sur la figure et des armes fumantes à la main font irruption dans la salle. Ils viennent de cambrioler la banque voisine. Pour s'en sortir, ils vont prendre un otage (devinez qui ?). Quoi qu'il arrive, ils ne tueront pas l'otage. Leur but est d'obtenir une voiture rapide et de s'en aller. La succession des événements est la suivante :

a) arrivée des 3 hommes
b) choix d'un otage
c) discussion avec la police (*"Que voulez-vous ?", "Libérez les femmes et les enfants !"*)
d) longue attente (la police gagne du temps)
e) arrivée de la voiture rapide
f) départ de la petite troupe
g) libération du PJ dans la campagne.

Les autres PJ de l'équipe peuvent décider d'intervenir. N'oubliez pas que jamais la police ne sera d'accord pour laisser des civils tenter une action quelconque. S'il y a des victimes parmi les otages, et que les PJ y sont pour quelque chose, la police fera tout pour les arrêter et leur coller 5 à 10 ans de prison pour homicide involontaire.

EVENEMENT N° 2 : Une heure après s'être installé, le PJ rédige des notes quand soudain, un bruit sourd se fait entendre. Le bruit continue et la table commence à trembler. Quelques secondes plus tard, c'est tout le bâtiment qui tremble. C'est un **séisme** de degré 7 sur l'échelle de Richter. C'est à dire que seuls les bâtiments fragiles peuvent s'effondrer. La salle ne risque rien mais par contre, toutes les étagères tombent et donc tous les livres. Cinq minutes plus tard, le séisme cesse. La bibliothèque est un champ de désolation : tables renversées, montagnes de livres au sol, plaies et bosses dues au plâtres tombés du plafond (dommages faibles). Il faut maintenant ranger. Toute aide bénévole sera très appréciée. Inutile de dire que les recherches du PJ sont arrêtées et qu'il faudra quelques jours pour pour que tout soit rangé et classé. Si le PJ donne un coup de main, il trouvera un livre contenant des renseignements utiles qu'il n'aurait jamais trouvé sans la secousse (il avait glissé derrière une étagère). Grâce à cet ouvrage, le PJ peut améliorer la qualité des renseignements qu'il aurait sinon obtenu (Valables et Complets au lieu de Valables et Incomplets par exemple, voir plus loin).

EVENEMENT N° 3 : Vers la fin de l'après-midi, alors que le PJ rédige ses notes, un cri de joie retentit. Un petit bonhomme à lorgnons et favoris grimpe sur une table et entame une gigue endiablée en criant : *"Eurêka, j'ai trouvé, **j'ai trouvé !**"*. En dansant, il écrase les notes du PJ, glisse sur une feuille et passe par la fenêtre (on est au 2° étage !). On entend distinctement : *"J'ai trouvéééé SCHPLAF !"*. Les notes du PJ sont encore utilisables mais il va perdre deux heures à répondre aux questions de la police. S'il cherche à l'esquiver, celle-ci le recherchera, croyant qu'il a poussé le vieux par la fenêtre. S'il répond normalement, aucun problème !
NB : on ne saura jamais ce qu'avait trouvé l'homme !

EVENEMENT N° 4 : Dans votre scénario, les PJ sont confrontés à des **"Ennemis"** : monstres de l'Appel de Cthulhu, de Chill, de Maléfices ou de tout autre jeu où "l'enquête" est privilégiée par rapport à la "baston". Pre-

nez quelques PNJ extraits de votre module et faites-leur faire un petit tour dans la salle où le pauvre PJ s'arrache les cheveux à compulser de poussiéreux volumes. Leur présence s'explique très facilement : l'"Ennemi" principal des PJ les a envoyés sur place pour effacer toute trace compromettante dans les ouvrages que consulte le PJ (en volant les documents en question, en arrachant des pages où on parle de l'"Ennemi", etc...). Ils peuvent être au courant de sa recherche ou non. Imaginez leur surprise (et celle du PJ) en constatant que les bouquins qu'ils sont venus détruire sont en ce moment même consultés par quelqu'un.
A vous de fixer leurs caractéristiques. Ne les rendez pas trop forts ; le PJ sera vraisemblablement tout seul. Un dernier conseil : ne mettez pas de PNJ essentiels.

EVENEMENT N° 5 : Pendant tout le temps où le PJ est dans la salle, il a l'**impression désagréable** d'être observé. Parfois, il entrevoit des mouvements furtifs, du genre de ceux que l'on ne distingue qu'avec le coin de l'oeil. Quand il regarde plus précisément, il ne voit rien mais l'impression persiste, désagréable. Est-il espionné, a-t-il des visions, sa santé mentale est-elle en train de vaciller ? Vous, le MJ, le savez. A vous de dire qui sont ces créatures de l'Au-Delà qui tournent autour de lui.

EVENEMENT N° 6 : Par la fenêtre de la salle, le PJ peut apercevoir **5 petites filles** qui dansent une ronde. Leur chanson monte jusqu'à lui :
"Qui a peur de (nom du PJ) ? C'est pas nous, c'est pas nous. Il va bientôt nous manquer, il va disparaitre dans un grand éclair bleu ! Qui a peur de (nom du PJ) ? C'est pas nous (bis), etc..."
Si le PJ descend dans la cour où il a aperçu les fillettes, il n'y trouvera rien. De plus, toutes les personnes qu'il pourra questionner à ce sujet nieront avoir entendu chanter une contine. Le PJ a-t-il rêvé ?

EVENEMENT N° 7 : Alors qu'il farfouille dans les rayonnages à la recherche d'un titre, le PJ s'appuie un peu trop fort sur une étagère. Un craquement retentit et l'étagère s'effondre. Il se trouve instantanément enfoui sous une **avalanche de bouquins** (dommages très faibles !). Par le plus grand des hasards, le PJ découvre une feuille où sont rassemblés une partie des renseignements qu'il cherche. Ce sont les notes qu'avait laissées un enquêteur sur le même sujet quelques mois auparavant. Nul ne peut dire ce qu'il est advenu de cet enquêteur !

EVENEMENT N° 8 : Une **superbe blonde** fait son entrée dans la salle et vient s'asseoir juste en face du PJ. Elle n'a aucun rapport avec l'histoire mais sa seule présence a tendance à le perturber. Rajoutez une heure à la durée de la recherche. Si vous le désirez, vous pouvez aussi faire croire au PJ qu'il a en face de lui une e spionne internationale alors qu'elle n'est qu'une étudiante qui effectue des recherches pour sa thèse de fin d'année !

●

LES RENSEIGNEMENTS

Généralement, les modules du commerce pour JdR d'enquête fournissent souvent des reproductions détachables d'articles de journaux et de manuscrits. Ils représentent ce que les PJ découvrent dans une bibliothèque ou une salle d'archives. Vous pouvez intégrer ces aides de jeu à cet En-Cas en les classant selon le schéma suivant : Exacts et Complets / Complets mais Inexacts / Valables mais Incomplets / Incomplets et Inexacts. Donc, après des heures de recherche, le PJ a finalement trouvé quelque chose à se mettre sous la dent (ou rien du tout!).

EXACTS & COMPLETS : Comme tout héros qui se respecte, le PJ a découvert à force de patience des renseignements tout à fait valables et très complets. Tout ce qu'il possède peut le mener tout droit vers la solution de votre scénario en réfléchissant bien. Un conseil : laissez planer le doute sur l'exactitude de ses découvertes. Jetez des dés "pour rien" derrière votre écran, faites semblant de vérifier une dernière fois ce que vous avez révélé au PJ, etc. Bluffez ! On va pas vous apprendre votre boulot quand même !

COMPLETS & INEXACTS : En mettant bout à bout les bribes de données qu'il a découvert, le PJ obtient quelque chose d'assez complet et cohérent. Hélas, tout cela n'est qu'un ramassis de bêtises écrites par des plumitifs besogneux (le même genre d'articles qu'écrivent les journalistes qui n'y connaissent rien sur le jeu de rôles!). Donnez une chance au PJ de s'en rendre compte (un jet sous 3 fois son INTelligence). S'il échoue, il y a encore des surprises en perspective !



VALABLES & INCOMPLETS : Après avoir passé plusieurs heures (ou plusieurs jours) à collecter tout ce qu'il pouvait, le PJ est maintenant en possession de renseignements exacts (*le Bluff, toujours le Bluff !*) mais Incomplets. A vous de déterminer la valeur de ce qui manque. Si vous possédez des documents à leur donner, les PJ pourront peut-être reconstituer les trous en se creusant la cervelle !

INCOMPLETS & INEXACTS : Le PJ a tout faux, les ouvrages consultés ne sont que des délires de journalistes friands de scoops ou sont des fausses pistes semées par l'"Ennemi" des PJ, allez savoir ? Toujours est-il que tout ce que possède les PJ est à jeter à la poubelle. Mais ils ne le savent pas encore ! Basés sur des rumeurs ou des on-dit, les PJ risquent d'avoir des surprises en utilisant le résultat de leurs recherches.

Fini pour ce mois-ci. A partir de ce numéro, les En-Cas deviennent bimestriels. Je vous donne alors rendez-vous dans deux mois avec un En-Cas très spécial : que peut-il se passer quand un sorcier conjure un Démon ? Vous y verrez un sorcier dévoré, un démon au sens de l'humour dénaturé, et d'autres grouillantes et horrifiques merveilles.

Jean-Marc Loubet et Stéphane Grenier



TABLEAU RECAPITULATIF

LIEUX	GARDIENS	RECHERCHE	EVENEMENTS	RENSEIGNEMENTS
1) Bibliothèque (grande ville)	1) Curieux indiscret	1) Plusieurs bibliothèques	1) 3 hommes poursuivis	Exacts & Complets
2) Bibliothèque municipale	2) Cthulhoïde !	2) Répartis dans 10 livres	2) Séisme	Inexacts & Complets
3) Grand journal national	3) Cool	3) 3 ou 4 livres	3) "J'ai TROUVE !"	Exacts & Incomplets
4) Quotidien de province	4) "Fermé pour Travaux"	4) 1 ou 2 livres	4) "Ennemis"	Inexacts & Incomplets
	6) Hargneux	5) Rien trouvé !	5) Impression désagréable	
	7) Autorisation		6) 5 petites filles	
			7) Avalanche de bouquins	
			8) Superbe blonde	



LE MANGARE DARA

Attleborough, banlieue de Londres, Mars 1943. Subitement des V1 se mettent à pleuvoir sur cette bourgade sans importance. Une colonie d'indigènes d'Afrique débarquent. Des monstres courent dans la forêt. Du pain sur la planche pour des Investigateurs courageux.

ATTLEBOROUGH, BANLIEUE DE LONDRES, SEPTEMBRE 1921

"Professeur ! Professeur !" Le jeune homme entra en coup de vent dans la respectable bâtisse perdue dans la forêt, sous l'oeil impassible des deux lions de pierre gardant l'entrée.

"Que se passe-t-il Wright ?" Le vieil homme qui s'affairait à une expérience capitale ne daigna pas relever le nez de sa paillasse. Il savait d'avance qui se tenait devant lui.

"Hé bien Wright ? C'est tout ce que vous trouvez à me dire à votre retour d'Afrique ?" Nick Wright essuya d'un geste machinal la sueur coulant de son front. Il avait dû laisser sa voiture en ville pour venir à travers la forêt jusqu'ici. Le professeur Mason désirant avant tout le calme, il s'était exilé des habitants d'Attleborough, sa ville natale. Wright tendit le paquet qu'il serrait contre lui, et attendit un peu.

"Mais, professeur... Vous ne me demandez pas ce que c'est ?

- Voyons Wright, ce serait vous offenser ! Je sais que, comme à votre habitude, vous brûlez de me le dire !"

Et en effet... Après l'explication de Wright, le professeur Mason suspendit le cours de son expérience pour les mois à venir, tant le contenu du petit paquet méritait son attention...

L'INTRIGUE

Nick Wright, brillant zoologue d'une trentaine d'années, est parti en Afrique recueillir des informations sur la faune méconnue de certaines régions reculées de l'Afrique Equatoriale. Après plusieur mois d'errance à la recherche d'espèces non répertoriées, il fit la connaissance d'une tribu noire. Ils s'appelaient eux mêmes les *"Wulle Dara"*, les fils du retour. Toutes leurs croyances tournaient autour d'une cérémonie qui selon eux symbolisait le retour à leur véritable apparence. Intrigué, Wright resta à l'une de ces cérémonies sans toute fois y participer, bien que proposition lui fût faite.

Les hommes de la tribu, au son de tambours infernaux, s'enduirent les cheveux d'une étrange poudre mouillée, le *"Mangare Dara"* ou semence du retour. Peu à peu, le rythme s'accentua, les danses devinrent de plus en plus frénétiques, et Wright vit sous ses yeux effarés l'apparence de ses hôtes se transformer peu à peu... Pour ne plus avoir rien d'humain. Térrifié, il s'enfuit... Pour être aussitôt rattrapé par la tribu en folie ; à la vue de ces créatures, il s'évanouit. Le lendemain, à son réveil, la tribu était normale, la cérémonie du retour était terminée. Il demanda un échantillon de cette étrange mixture à ses hôtes, car "sa tribu en manquait". Sceptiques, les Wulle Dara lui donnèrent quelques grammes de substance. Wright rentra immédiatement à Londres.

Un premier examen de la chose confirma ce qu'il savait déjà : c'était vivant. Il alla voir son maître, le professeur Richard Mason. Ils étudièrent le cycle de vie de la chose. De poussière, elle passe à mousse verdâtre, puis devient un comglomérat de mousse. Les deux savants prirent peur car la chose semblait penser ! Sa seule subsistance est la lumière. Wright et Mason murèrent toutes leurs fenêtres, mais trop tard, la chose, emplie d'énergie, happa Mason qui mourut sur le coup. Wright réussit à s'enfuir, mais trois miles plus loin, il s'arrêta, frappé d'amnésie. A moitié fou, il fût interné quelques jours plus tard, alors qu'il murait les fenêtres d'une maison. Il passa vingt ans dans la clinique psychatrique de *Swanington* pour folie furieuse. Au bout de cette période, il fut relaché. Sa mémoire lui étant revenue par bribe, il revint à Attleborough, mais là, un V1 "malencontreux" l'ensevelit sous les décombres. Avant de mourir, il demanda à un passant de contacter une personne de sa famille. Ainsi mourut Richard Wright, le 13 mars 1943.

La chose, elle, revit à nouveau. Six mois auparavant un premier V1 a fait

éclater une fenêtre. Et aujourd'hui, trois jeunes adolescents sont venus visiter la maison abandonnée. Maintenant ils portent sur eux Mangare Dara...



COMMENT JOUER

Vous le verrez par la suite, le facteur temps a une importance capitale dans le déroulement de la partie. Voici donc les éléments importants qui vont marquer pour les jours à venir la petite ville d'Attleborough, à vous de les exploiter au mieux. N'oubliez pas que la Grande-Bretagne est en plein effort de guerre, qu'il y a peu de jeunes, et beaucoup de méfiance vis à vis des étrangers. La chronologie présentée en fin de scénario est indicative, libre à vous de ralentir ou d'accélérer le cours des événements pour le bon déroulement de la partie. Cependant, gardez les faits dans le même ordre.



LES TROIS AVENTURIERS

On s'ennuie à mourir à Attleborough, surtout lorsqu'on est jeune et que les grands frères sont partis accomplir de vaillants exploits. Il y a quelques semaines, Mark Amatulo a repéré une vieille baraque abandonnée dans la forêt de Taverhamm, au sud de la ville. Avec ses copains Mike Greer et Christopher Matthew, 14 ans, il a mûrement préparé son coup. Leurs parents les croient à un festival de Criquet à Swannington et ils ont subtilisé tout le matériel nécessaire à ce genre d'expédition : Cordes, lampes...

Le vendredi 12 mars, ils se rendent sur les lieux. La visite est superbe, frissons garantis. La bicoque est remplie de vieux appareils, de cornues et autres tubes à essais. Seule chose étrange, des bouts de tissus ou quelque chose d'approchant pendent du plafond. Ils semblent vibrer quand on les touche, et s'illuminer quand on les éclaire. D'ailleurs on n'y voit goutte ici, presque toutes les fenêtres sont murées... Au bout de deux heures, trouvant le jeu lassant, nos Robinsons quittent les lieux, vaguement inquiets, et très, très sales. Il faudra qu'ils se lavent la tête en rentrant, car elle est pleine d'une drôle de poussière collante. Enfin...



INTRODUCTION DES INVESTIGATEURS

Plusieurs cas de figures sont possibles. Voici à mon avis le meilleur : un des joueurs est résident permanent de Attleborough. Il se promène dans la rue dans l'après-midi du samedi quand un sifflement suraigu se fait entendre. Immédiatement, il se rappelle du V1 qui était tombé il y a six mois dans la forêt de *Taverhamm*. Il se jette à plat ventre, juste à temps pour entendre le bruit de la déflagration. Il sent le souffle brûlant l'atteindre, presque le traîner par terre. Se relevant, il constate les dégâts : *the Beggar's Inn* est à moitié effondré, plusieurs personnes sont blessées. La plus proche de lui semble mal en point, car elle est coincée sous des dizaines de kilos de gravats. L'homme appelle le joueur. Sa voix est sifflante, à peine audible :

"Je vous en prie !... Contactez (nom d'un autre joueur et son adresse)... Je suis Nick Wright... Je fais partie de sa famille, même si il ne me connaît pas. Vous aussi aidez-le, car ce n'est pas le dernier V1 qui tombera... D'autres suiront... Elle les appelle pour se libérer...Aahh Mangare Dara... Mangare Dara..."

Le reste se perd dans un sifflement. Peu de temps avant l'arrivée des secours, Wright rend son dernier soupir dans les bras de l'Investigateur.

L'autre joueur est un lointain neveu de Nick Wright. Dans sa famille, on sait que Nick était un zoologue de renom, élève du grand Mason. Il y a vingt ans, il est parti en Afrique pour ses recherches. On avait perdu trace de lui, mais en 1921, il annonca son retour, puis plus de nouvelle. Considéré disparu en Afrique.

Les Autres joueurs sont des connaissances du parent de Wright, ou bien des résidents d'Attleborough.

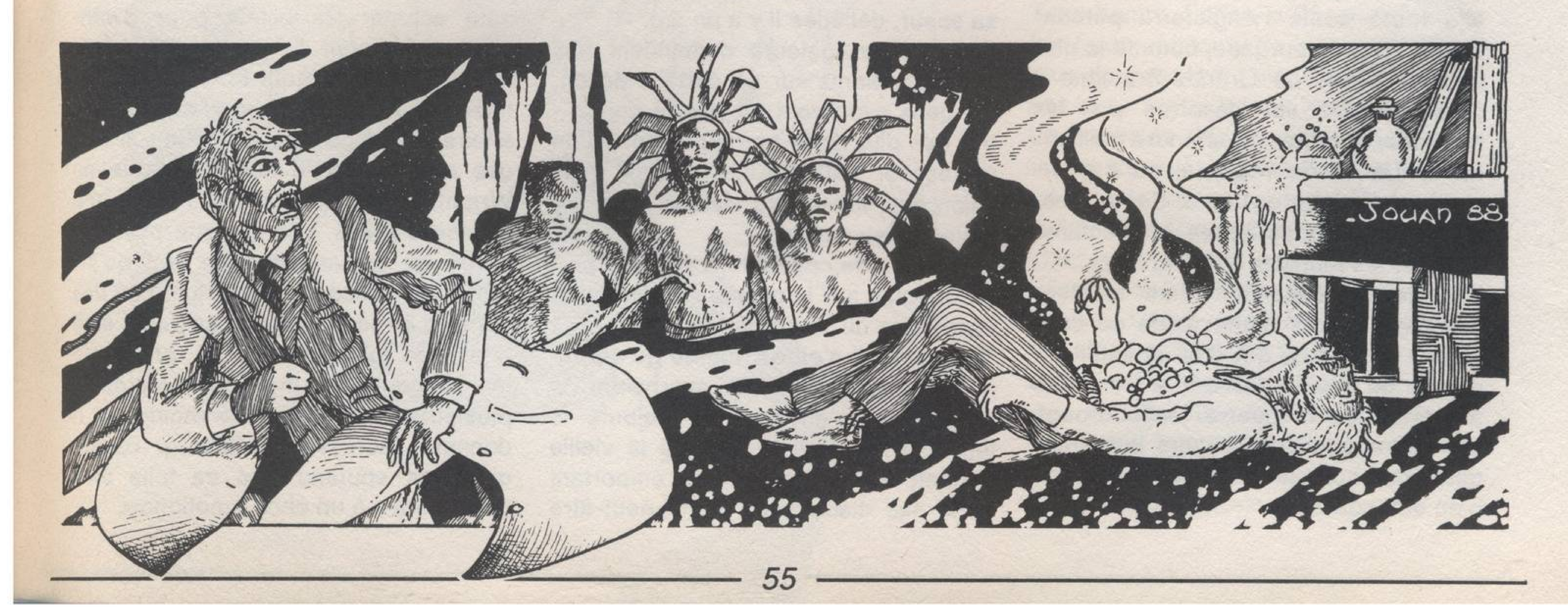


LE MANGARE DARA



Le Mangare Dara est une étrange chose en vérité, un cauchemard pour tout scientifique. En effet le Mangare Dara se présente tout d'abord sous la forme d'oeufs microscopiques. Ceux-ci attendent un hôte, car ce sont des parasites. Ils se logent dans le cuir chevelu des êtres humains, et créent un véritable lien avec celui-ci, en enfonçant dans son encéphale des canules fins comme des cheveux. Ces oeufs fouissent l'inconscient collectif du pauvre hôte, agissent sur son métabolisme et le métamorphosent en ce qu'il était il y a vingt mille, cent mille, cinq cent mille ans. La victime perd toute notion claire de son environnement. Tout se résume alors pour elle à des émotions simples : peur, faim, froid, envie de copuler.

Passé ce stade, les oeufs vampirisent littérallement leur hôte qui dépérit à vue d'oeil. Sa croissance s'arrête, il perd du poids, et même quelques centimètres en taille. Il devient irritable. Sur la fin, l'hôte reste sous sa forme animale, et meurt d'inanition dans d'atroces souffrances. Les oeufs gorgés d'énergie luisent dans ses cheveux. Ils rompent alors le lien, et sortent leurs racines de la tête du pauvre "humain". Puis les chrysalides se réunissent pour fusionner en une masse moussue



et verdâtre. C'est la matrice du Retour qui possède un étrange pouvoir sur les vents qui se lèvent à sa demande. Se nourrissant de lumière elle grandit et devient intelligente, et donc apte à se défendre. Puis elle explose, libérant des milliards d'oeufs, qu'elle guide en créant un immense ouragan. Belle bête n'est-ce pas ?



Les Walle Dara se sont trompés de semence quand ils ont donné des oeufs à Wright. Ceux-ci étaient déjà passés par un hôte, ce qui explique la rapide croissance de la chose dans la maison de Mason. Les Walle Dara sont les seuls à pouvoir retirer les oeufs des hôtes sans tuer ni l'homme ni les oeufs.

Le Mangare Dara de la maison a passé tous ces stades, et est resté longtemps bloqué à son ultime transformation : une masse verdâtre emplissant tout le plancher de la vieille bâtisse. Malheureusement (pour qui ?), il n'a pas emmagasiné assez d'énergie pour se fractionner. En septembre 1941, un V1 est tombé à proximité de la maison, brisant quelques fenêtres. La chose avala goulûment l'énergie du soleil, mais ce n'était pas assez. Elle comprit que ces étranges choses volantes évoluant à la limite de sa perception pouvaient l'aider à briser sa prison. Depuis, elle essaie désespérément de dévier les V1 destinés à Londres vers la forêt de Taverhamm. Puis trois humains sont venus. Elle a déposé sur eux quelques-uns de ses précieux oeufs, espérant une aide des bêtes qu'elle créerait ainsi...



LA VILLE DE ATTLEBOROUGH

Située à vingt-trois kilomètres au sud-est de Londres, la charmante ville d'Attleborough (3472 habitants) est à elle toute seule l'Angleterre personnifiée... Cette bourgade, comme la plupart de celles de Grande-Bretagne à cette époque est désertée par les hommes, occupés à défendre vaillamment l'île de Sa Majesté, ou à guerroyer en Afrique du Nord. Seules restent les personnes âgées, les déclarés inaptes, les femmes et les enfants.

La ville est essentiellement résidentielle, en dehors d'une usine de confection de tissus, qui était la seule industrie de la ville. Celle-ci a fait faillite au début de la guerre. Attleborough est très accueillante envers les étrangers, du moment qu'ils sont anglais, bien entendu !

CHRONOLOGIE

Vendredi 12 : les trois enfants sont contaminés. Le Mangare Dara a emmagasiné assez d'énergie pour détourner un V1.

Samedi 13 : Wright arrive en ville, se fait tuer. Dans la nuit, les premiers enfants du retour sévissent.

Dimanche 14 : un autre V1 tombe au sud de la ville.

Lundi 15 : le corps de Wright est enterré dans une fosse publique de Swannington.

Mardi 16 : un autre V1 tombe entre la forêt de Taverhamm et Attleborough.

Mercredi 17 : inspection sanitaire. Un mort dans la nuit à Attleborough, à moitié dévoré par quelque chose d'inconnu. Les Wulle Dara sont arrêtés et soupçonnés de meurtre. Partie de chasse au lapin dans les environs de la ville.

Jeudi 18 : le temps se couvre, le baromètre baisse : le Mangare Dara est prêt à exploser et libérer ses oeufs. Autre meurtre.

Vendredi 19 : si les Investigateurs n'ont pas encore détruit le Mangare Dara : un V1 tombe en plein sur la maison. Tout brûle, le Mangare Dara ne survît pas au feu. Toutes les personnes contaminées meurent, les enfants du Retour comme fous se ruent sur le ville et attaquent tous les êtres qu'ils rencontrent.

Les Pubs

Les Investigateurs n'auront aucun mal à se loger, les deux meilleurs auberges de la ville (The beggar's Inn et the Old Chesnut) sont vides de locataires. Si les Investigateurs se rendent au bar du rez-de-chaussée des auberges, ils auront l'occasion de parler avec les habitants d'Attleborough. Ceux-ci, fort curieux de leur venu ici les presseront de questions. Mais si le parent de Wright décline son identité, les personnes s'excuseront et présenteront leurs condoléances au parent du défunt.

Si les Investigateurs demandent des renseignements sur Wright, les buveurs déclareront ne pas le connaître (ce qui est vrai : Wright n'est presque jamais venu à Attleborough même). Certains déclareront l'avoir vu arriver dans la journée par la gare, une valise à la main. Un employé de la Mairie ajoutera que Wright est venu à l'Hôtel de Ville. Si un jet sous *Eloquence* est réussi (ou si une tournée générale est offerte), il révèlera qu'il est entré au bureau du cadastre, et qu'il a vaguement entendu parler d'une propriété Mason (l'employé du cadastre ne sait rien de plus). Wright ne semblait pas avoir trouvé ce qu'il désirait (et pour cause, la propriété de Mason a été mise au nom de Johanna Rutherford, sa soeur, décédée il y a un an).

Si les Investigateurs demandent des renseignements sur un certain Mason, les gens avoueront ne pas le connaître. Les plus âgés se rappelleront d'un professeur natif d'Attleborough, mais selon eux, il est parti vivre ailleurs il y a bien longtemps.

Les sujets de conversation seront plutôt orientés sur la guerre en général et l'explosion du V1 en particulier.

"En un an, il n'en est tombé qu'un par ici, et encore ! C'était à Taverhamm !"

"Ouais, je m'en rappelle", ajoute le tenancier, "c'était le jour où la vieille Hackett est partie d'ici en emportant toute ses diableries ! C'est peut-être encore de sa faute !" (au sujet de la vieille Hackett, consulter la rubrique fausses pistes).

La femme du tenancier annoncera aussi que l'inspection sanitaire passera lundi à l'école municipale, pour faire sa visite annuelle. On évoquera aussi la chasse au lapin que vont organiser les solides piliers de bar, avec pour enjeu une immense barique de bière à qui ramenèra le plus de lapins. Invitation sera d'ailleurs faite aux Investigateurs de participer à la chasse, qui aura lieu mercredi matin.

La Mairie

La vieille mairie d'Attleborough contient un tas de documents importants, mais malheureusement pour les Investigateurs, aucune mention n'est faite d'une quelconque propriété Mason. Sinon, la mairie accueille aussi sous son toit la poste d'Attleborough.

La gare

Une voie bordée d'un quai de ciment constitue la gare de cette charmante ville. Une petite maison (celle du chef de gare) longe le quai. Sur le mur, les horaires de la navette Attleborough-Swannington sont indiqués (une toute les heures). C'est aussi là que l'on peut acheter les billets pour Swannington. Le chef de gare a vu arriver Rick Wright le samedi 13 mars, en matinée. Si le chef de gare sait qu'il a affaire à des parents du défunt, il fera des allusions à la santé mentale de Wright. En effet, il a travaillé voici une dizaine d'anées à la clinique psychiatrique de Swannington en tant qu'infirmier. Il a reconnu en Wright l'un des patients de la clinique. Il sait qu'il était atteint de folie furieuse, et qu'il a été interné pour avoir muré les fenêtres de plusieurs maisons à Swannington. Il donnera l'adresse du Docteur Banks, qui avait soutenu que sa folie était consécutive à un choc émotionnel.

LA VILLE DE SWANNINGTON

Swannington est une ville de moyenne importance située à dix kilomètres à l'ouest d'Attleborough. Voici les différents lieux où les Investigateurs pourront obtenir des renseignements sur Wright et Mason.

La clinique psychatrique

Cet institut a recueilli Wright en février 1922. Il y avait été amené par les forces de police, car il avait été surpris en train de murer des fenêtres (décidément on le saura...). Le personnel de l'époque pourra fournir quelques renseignements sur Wright et sur les symptômes de sa folie : Wright est d'abord resté prostré pendant plusieurs semaines. Puis peu à peu, il est revenu à la vie. Il semblait complètement coupé de la réalité, dans un éternel brouillard schyzophrénique. Ses nuits étaient souvent hantées par des cauchemards qui devaient le terrifier, car il se réveillait hurlant et tremblant de frayeur. Le médecin qui suivait son cas, le docteur Banks, semblait convaincu que pendant ses nuits, il revivait les événements qui l'avaient traumatisés.
Puis son état s'est amélioré au cours des années. En 1940, il était redevenu normal, mais de vastes zones d'ombres subsistaient dans sa mémoire. Le Docteur Banks lui conseilla de rester quelques mois à la clinique pendant lesquels il réussit à se souvenir de son nom. C'est lui personnellement qui s'occupa de lui pendant cette période.
Le directeur de la clinique, Adrian Belew, apprendra aux investigateurs qu'il a signé la feuille de départ de Wright vendredi soir, et que celui-ci est parti le samedi matin.

Le docteur Anthony Banks

Ce médecin spécialiste des névroses s'est retiré il y a de cela un mois. Le cas Wright est sa dernière affaire, et celle qui l'a le plus passionnée. Il sera peiné d'apprendre la mort de Wright. Voici en vrac les informations qu'il donnera. Il les révèlera facilement si on lui fournit la preuve que l'un des investigateurs est membre de la famille de Wright.
"Après tant d'années passer à se refaire une personnalité. C'est affreux !".
Banks sera très heureux de rencontrer un parent de Wright. Il le pressera de questions sur celui-ci. En effet bien que le docteur ait effectué de vastes recherches pour rechercher la famille Wright, il n'y était jamais arrivé. Il racontera ses longues séances avec Wright, au fil desquelles il était arrivé à la conclusion que son patient avait été choqué par un événement fort impressionnant. Il semblait craindre pardessus tout la lumière et en règle générale cherchait par tous les moyens à en détruire la source, ou tout au moins à l'obstruer. Un mot avait marqué le médecin, un mot que Wright répétait souvent dans ses rêves : Mangare Dara. Banks avait fait de recherches à ce sujet, et en avait retrouvé trace dans un compte rendu d'expédition mené en Afrique Equatoriale au début du siècle. Les Wulle Dara semblait être le nom d'une tribu de sauvages africains, vénérant le Mangare Dara, qui voulait dire le fruit du retour... ou quelque chose comme ça. Il avait orienté ses séances dans cette direction et était convaincu que c'était bien cela que Wright semblait craindre le plus. Un autre mot, un nom de famille, semblait associé à Mangare Dara dans l'esprit de Wright : Mason.
C'est tout ce que les Investigateurs apprendront d'Anthony Banks.
Si les Investigateurs se rendent aux archives municipales de l'une ou de l'autre de ces villes, ils auront accès à une série d'articles du Professeur Mason, docteur en zoologie. Ils apprendront aussi que Mason est originaire d'Attleborough.
A Swannington, on a ouvert une clinique de fortune pour les blessés de guerre. Le corps de Wright y restera jusqu'à dimanche soir. Lundi, il sera enterré.







FAUSSES PISTES !

La vieille Hackett est une diseuse de bonne aventure. Le jour où en septembre 1941 le V1 est tombé dans la forêt de Taverhamm, elle avait tiré l'Arcane Sans Nom à côté de la Maison-Dieu. Il valait mieux ne pas s'éterniser à Attleborough. Elle ne sait rien de ce qui se trame vraiment à Taverhamm. Faites-la déambuler dans la région, histoire de donner un peu plus de piment à l'histoire. Vous pouvez aussi lui faire tenir le rôle d'oiseau de mauvaise augure. Elle est très convaincante sur la place de la mairie, quand elle harangue les foules !
A l'ouest d'Attleborough, il y a une ancienne carrière de gypse et d'ardoise. Elle est abandonnée depuis plusieurs années. Une bande de voleurs s'y est réfugiée, et, depuis un an, ils sévissent dans la région. Lorsque les étranges fils du Retour se manifesteront (voir plus loin), ils n'hésiteront pas à revêtir des peaux de bêtes pour mener à bien leurs cambriolages.

PERSONNAGES

Mangare Dara (état terminal)

FOR 5D6 DEX 3D6 INT 4D6 CON 4D6 POU 6D6 TAI initiale 6D6

Sorts : Contrôler enfants du Retour : 35% Lever tempête : 85% force 50km/h par point de POU investi

Attaque : pression par le corps 1D10

Le Mangare Dara n'a pas de forme précise. Il peut s'étirer en toute direction. Toutefois, en doublant de taille, il divise par deux sa force, sa constitution et sa dextérité.

Effets sur la SAN 2D6 / 0. Seuls dégâts endurés : le feu , le froid, l'acide.

Enfant du Retour

FOR 2D6+10 DEX 2D6+15 INT 1D6 CON 3D6+10 POU 1D6 TAI 3D6

Morsure 65% 2D8 Griffes 80% 2D6

Les enfants du Retour sont des bêtes féroces. Quand ils ne sont pas sollicités par le Mangare Dara, ils sont autonomes, et seul le désir de chasser les pousse à attaquer.

SAN : 1D8 / 0 ; voir quelqu'un se transformer en enfant du Retour coûte 1D10/0.

Voleurs dans la carrière

FOR 15 DEX 9 INT 12 CON 10 APP 8 POU 10 TAI : variable EDU 7

Compétences : se servir d'un pistolet : 65%, d'un gourdin 75%, Effraction 75 %

Ils sont cinq à se cacher dans la carrière.

La vieille Hackett

FOR 7 DEX 9 INT 14 CON 9 APP 10 POU 14 TAI 12 EDU 10

Cartomancié : 80%, Eloquence : 58%, Baratin : 70%

Les Wulle Dara

FOR 15 DEX 16 INT 9 CON 16 APP 12 POU 7 TAI : variable

se cacher : 90%, Retirer les oeufs de Mangare Dara : 70%.

QU'ARRIVE-T-IL ? Les V1

Attirés par le Mangare Dara, ils tomberont régulièrement, en se rapprochant de plus en plus de la propriété Mason pour enfin la réduire en poussière.

Les enfants du retour

Les personnes contaminées par le Mangare Dara auront un accès de "retour" environ deux heures après leur contamination. Elles auront mal à la tête et leurs cheveux les gratteront. Peu à peu, leur perception de l'environnement deviendra floue, pour finir complètement déformée. Puis, ils ne pourront rien faire. Ils seront des jouets du Mangare Dara. Celui-ci essayera de les rassembler à Taverhamm, pour tenter de détruire les fenêtres obstruées, mais ces êtres sont difficilement contrôlables. Leur transformation durera 1d6 heures avec une période de rémission de 1d6+10 heures. Au bout de quatre transformations, les oeufs se retirent, l'homme meurt.

En règle général, les personnes qui subiront une transformation garderont un souvenir mitigé de leur aventure. D'un côté, ils seront terrifiés (1d10 de perte en SAN) mais, quand ils reprendront conscience, ils auront eus l'impression d'avoir vraiment vécu ; comme si auparavant leur vie n'avait été qu'un simulacre d'existence. Ils ne parleront donc pas de ces expériences à leur entourage.

Une à quatre personnes seront contaminées par jour. En priorité, les enfants de la classe des trois aventuriers, leurs parents, puis enfin n'importe qui, et pourquoi pas un Investigateur !

L'inspection sanitaire

Lundi, on procèdera à l'examen médical des élèves de l'école d'Attleborough. Les médecins noteront que plusieurs enfants ont perdu un ou deux centimètres de taille. Ils attribueront ce fait à une mauvaise alimentation. Il s'agit bien sûr des premières conséquences des transformations répétitives. Plusieurs mères de familles iront manifester lundi après-midi devant la mairie pour "une meilleure alimentation dans la cantine, afin d'éviter le rachitisme !"

Les Wulle Dara

Eh oui ! Ils sont venus eux aussi. Il y a huit mois, leur Mangare Dara est morte. Ils se sont souvenus qu'ils avaient donnés des oeufs à un Blanc.

Depuis ce temps, ils ont réussi à venir jusqu'en Grande-Bretagne, ressentant toujours de plus en plus fort l'appel des autres enfants du Retour. Leur odyssée prend fin au commissariat d'Attleborough où ils sont arrêtés, et pris pour des espions. Eux seuls peuvent enlever les oeufs des victimes et ils savent comment lutter contre le Mangare Dara. L'un d'eux sait parler l'anglais.

La partie de chasse

Si les Investigateurs décident d'aller à la chasse, ils devront préciser dans quel groupe ils s'intègrent. L'un partira à six heures du matin, un autre trente minutes plus tard, ainsi qu'un troisième à sept heures. Ils sont composés de six hommes en moyenne. Le dernier groupe ira dans la forêt de Taverhamm, les autres iront plus à l'est. Le groupe de Taverhamm se fera attaquer par 1d6 enfants du Retour. Ceux-ci ont été envoyés par le Mangare Dara pour protéger la maison.

EPILOGUE

Si les Investigateurs soupçonnent la région de Tavehamm (par les impacts de V1, les enfants du Retour...) ils peuvent la fouiller. Ils tomberont sur les enfants du Retour qui les attaqueront. S'ils arrivent à joindre les Wulle Dara à leur équipée (eux sont près à les suivre, mais la police voudra des preuves), ceux-ci pouront retirer les oeufs sur les enfants du Retour inconscients. Une fois dans la propriété Mason, ils découvriront que le Mangare Dara est devenu trop dangereux et ils tenteront de le brûler.

Et pour terminer, un grand merci aux Seigneurs de l'Astrolabe et à V. Jugié pour le test.

Michel Rodriguez

